REVISTA DE ANIME JAPONÉS

MANGANIME MAGAZINE - CD·ROM DE REGALO

ANIMEDIA

アニメディア

animedia@areseditorial.com - www.areseditorial.com

+ DOBLE PÓSTER DE REGALO

Por sólo 3,99€

Selecta-Visión y Ubisoft te invitan al

CONCURSO Red Steel

X/1999

Gasaraki

Tsubasa RC

Y además

D. Gray-Man

Full Moon wo Sagashite

El rincón del lector

J.Pop: Blood

En la butaca: Rocky Balboa

Next Game: Red Steel

Sengoku Jidai (y XV)

#51





D·N·ANGEL

cuando te miro... siento que soy otro



BORRÓNYCUENTANUEVA
Visita nuestra página web
WWW.ARESEDITORIAL.COM



animedia@areseditorial.com

STAFF ANIMEDIA
DIRECCIÓN EDITORIAL: Albert Rodríguez
AYUDANTE DE DIRECCIÓN: María José Castro

COORDINACIÓN:
Gabriel Sánchez-Trincado
CONTENIDO DEL CD:
José García y S3dESING
DISEÑO Y MAQUETACIÓN:
Gabriel Sánchez-Trincado
RETOQUE DE IMÁGENES:
Gabriel Sánchez-Trincado
CORRECCIÓN DE TEXTOS:
Yves Gerbeau

DEPÓSITO LEGAL: M-45255-02

FILMACIÓN:
Gabriel Sánchez-Trincado

STAFF ARES EDITORIAL
DIRECTOR GENERAL: Albert Rodríguez
AYUDANTE DE DIRECCIÓN: María José Castro
DIRECTOR TÉCNICO: José García
ADMINISTRACIÓN: Lidia Biosca
SUSCRIPCIONES: Lidia Biosca
Horario: 10:00 a 14:00 h.
(suscripciones@areseditorial.com)

FOTOMECÁNICA: ARES Editorial S.L.
IMPRESIÓN: Gráficas Monterreina S.A.
DISTRIBUCIÓN: Coedis S.A.

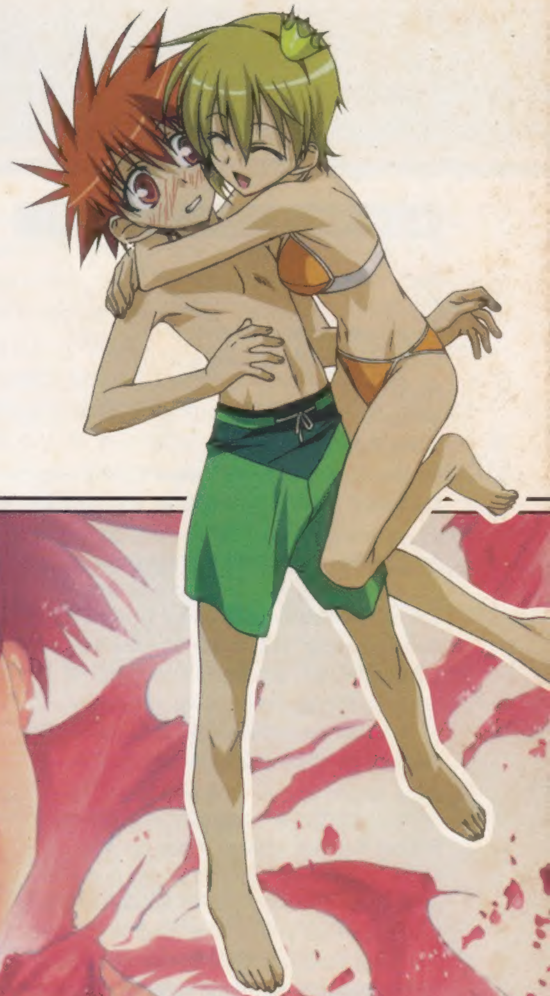
Bienvenidos Blu-Ray Disc y HD DVD

Os preguntaréis por qué hago un saludo, porque no decirlo, algo amistoso a estos dos personajillos y los cuales muchos de vosotros seguramente no conoceréis y más aún, cuando en principio no están relacionados con nuestro mundillo. Pues esto último seguramente cambie, pero no será mañana, ni la semana que viene, haciendo una predicción a lo Aramís, es posible que en un año, quizás dos, uno de estos personajes esté en nuestra ya extensa videoteca. ¿Por qué digo esto? Pues es bien sencillo, éstos son los nuevos formatos de DVD que dentro de poco nos acompañarán sustituyendo a nuestros conocidos DVD de toda la vida. Y como todo formato nuevo que sale al mercado tiene sus ventajas e inconvenientes, por supuesto, no todo puede ser bonito. Para empezar, comentaremos que entre las ventajas estará una mayor calidad de imagen al soportar la ya archiconocida imagen de alta definición, habrá mayor calidad en el sonido, más extras... siempre y cuando a las compañías les apetezca trabajar, que eso no gusta a todos. Ello es debido a que la capacidad de esta futura generación es de 25 Gb si es normal o de 50 Gb si es de doble cara, así que si tenemos en cuenta que los actuales DVD son de 4,5 Gb, imaginad la de información que se podría almacenar (en un principio se rumoreó que estos podrían llegar a tener una capacidad de 40 y 80 Gb respectivamente). Esto me lleva a un punto que a mí me gusta mucho remarcar y que en este caso viene que ni pintado y es su capacidad de espacio visual, imaginad en uno solo de estos formatos, una de nuestras series preferidas completa, pues a la calidad que actualmente se editan las series, el número de capítulos y demás, veremos que series que son editadas en 6 DVD y que realmente no se aprovechan al 100% o que entre los extras colocan alguna que otra cosa de escaso interés público o que se repite en uno y en otro durante esos 6 DVD como si hubiéramos comido ajo, prácticamente lo podríamos tener todos en uno solo y sin pérdida de calidad. Viendo mis estanterías llenas y como seguramente acabe comprándome otra más y yo yéndome de casa para que quepa, me doy cuenta de que cabría todo en casi una cuarta parte y eso que algunas de las series ya están en packs y ocupa na y menos en comparación. Por cierto, aún conservo la edición normal de Trigun y Escaflowne compuestos nada más y nada menos que por 9 DVD con 2 ó 3 capítulos, fueron mi primera adquisición y me da pena deshacerme de ellos...
Éstas son algunas de las ventajas, pero sus inconvenientes son causas del avance de la tecnología, como pretexto general. Como es lógico, tendremos que soportar un incremento en el precio con respecto al DVD tradicional, será más complicado al principio de piratear y que la SGAE o como se digan verán con buenos ojos. Pero como todo lo nuevo, acabará cayendo. Quizás lo más práctico para las compañías, autores y demás que se forran con esto (no aquel que lo envuelve para regalo o que lo transporta) sería pensar si prefieren vender más ganando algo menos por producto, pero que la gente lo compre y no lo piratee, que al fin y al cabo es como realmente pueden hacerse aún más de oro, o si lo que quieren es vender poco a un precio elevado y que les pirateen constantemente y que luego salgan en televisión quejándose de la temida piratería y que ganan muy poco y que hay que proteger la cultura y demás chorradillas que siempre proclaman, cuando ellos viven en mansiones con un mantenimiento que alucinas y que los cuatro "honrados" que quedamos les ayudamos a mantener. Con esto no decimos que estemos a favor de la piratería, todo lo contrario, pero lo que sí decimos es que esto se podría evitar un poquito... pero bueno, dejando este tema que siempre da para mucho, vamos con el que creo que es el mayor inconveniente de todos los posibles, como nos vamos a poner si el disco se estropea y tenemos toda una serie completa en uno de esos maravillosos y relucientes DVD, creo nos acordaremos de la familia de más de uno y veremos como el amigo del cuñao del primo de la tía te lo pide, con la excusa de que cómo está estropeado, le busca una utilidad para su huerto y utilizarlo en su espantapájaros, porque es que esos chismes va muy bien para ahuyentar a los pájaros...
Y llegó la hora de la verdad. Ahora, una vez puesta la maquinaria en marcha, solo falta esperar ver los primeros reproductores (películas sí que he visto de los dos formatos en una conocida tienda de electrodomésticos (no, no es el Corte Inglés)). Para el formato Blu-Ray Disc fue la nueva consola de Sony (PS3) uno de los primeros reproductores, eso sí, para los americanos y algunos asiáticos, pero los europeos debemos esperarnos un poco todavía. ¿Cuánto nos sangrarán por ellos? Eso de momento no lo sabemos, pero lo más importante, si entre estos dos formatos habrá una guerra por hacerse con el mercado o por el contrario aunarán esfuerzos en el último instante y serán compatibles ambos formatos. Lo cierto, es que Sony ha apostado muy fuerte por su bebé (Blu-Ray Disc) al incluirlo en su otro bebé, la PS3. Esperemos que no se lleve otro batacazo como lo fue su sistema de vídeo Beta, el DAT o sin ir mucho más lejos, el MiniDisc, que ciertamente, no ha sido todo lo exitoso que ésta y otras compañías preveían por culpa del empuje del formato MP3. El futuro decidirá y nosotros estaremos ahí para agujerear aún más nuestros bolsillos.

En portada

Daisuke Niwa acaba de ser rechazado por la chica que le gusta, Risa Harada. Para él, ya no puede haber más sorpresas el día en que cumple 14 años, pero...

32 D·N·Angel





Anime y Manga world

15 X/1999



18 Tsubasa RESERvoir Chronicles

20 Gasaraki

22 D.Gray-Man

30 Full Moon wo Sagashite

J·POP



Blood .38

04. Anime News

36. El rincón del lector

40. NextGame: Red Steel

42. En la Butaca: Rocky Balboa

46. Sengoku Jidai (y VI): Historia del Japón

47. Concurso RedStell

MANGA

PLANETA
A lo largo de enero
Detective Conan, volumen 2 Nº 57
Detective Conan: Especial Nº 03
Nana Nº 08
Emma Nº 03 (de 7)
Yaiba Nº 08 (de 12)
Dragon Ball: Ultimate Edition Nº 24, 25, 26
Bola de drac: Edició definitiva Nº 24, 25, 26

En el terreno de los posibles lanzamientos futuros, de la página web de Planeta se desprende que están interesados en lanzar **Dragon Ball x One Piece**, una historia que combina a los personajes de una y otra series y que está realizada por los propios *Akira Toriyama* y *Eiichiro Oda* (respectivamente, los autores originales de las dos obras "fusionadas").

También afirman tener en estudio series como **School Rumble**, **Money Bitter** (de *Miho Obana*) o **Basilisk**, así como alguna nueva obra de autores como *Kazuo Koike* (**El lobo solitario y su cachorro**) y *Arina Tanemura*. También afirman estar considerando la edición de un tomo llamado **Appleseed Hypernotes**, que recopila material que iba a haber formado parte del que habría sido el quinto como de **Appleseed**. Y hablando de *Masamune Shirow*, ya se ha anunciado que **Orion** finalmente saldrá en 16 de febrero.

IVREA
Primeros de enero
R-18 LOVE REPORT #1
Riko Mitsumi tiene dieciséis años, es guapa y buena estudiante. Una chica de lo más normal si no fuera porque escribe –firmando con un seudónimo, claro- una columna picante que aparece en una revista de moda y que tiene enganchadas a todas las chicas del instituto. De *Emiko Sugi*. Cuatro tomos. 7,50 €.

EL MISTERIOSO LOKI #3
ARIA #4

Finales de enero
LOVE CELEB #4
EREMENTAR GERAD #9
BLOOD RAIN #4
MÄR #11
WELCOME TO NHK! #2
KEKKAISHI #3
DAYDREAM #9
EL MISTERIOSO LOKI #4

Primeros de febrero
¡¡AMASANDO!! JA-PAN #11

EDICIONES GLÉNAT
Primeros de enero
Ikkyu, número 1 (edición catalana)
La historia de un monje budista en el Japón antiguo que se ha convertido en una obra de referencia en el mundo del cómic. Un ejercicio de maestría del manga histórico y un tratamiento artístico inigualable del incomparable genio *Hisashi Sakaguchi*, que por primera vez se presenta en catalán y en sentido de lectura japonés. 304 páginas. PVP por determinar.

Los mejores 13 episodios de Golgo 13
Golgo 13 es el decano de los manga sobre yakuzas. Creado en 1969 por *Takao Saito* -quien debutó artísticamente en 1954- *Golgo 13* es un "asesino a sueldo" que ejecuta con una profesionalidad impecable toda misión que se le encargue siempre y cuando sus clientes paguen bien. Además de haber sido llevado al cine y de haber inspirado una serie de novelas, **Golgo 13** es uno de los manga que han alcanzado mayor longevidad –con más de 140 tomos publicados– y aún hoy, casi cuatro décadas después de su creación, se mantiene como una institución de la historieta nipona. De *Takao Saito*. 680 + 660 páginas. 40 €.

CLAYMORE, número 1
Las *Claymore* son guerreras medio humanas medio demoníacas que acuden en socorro de los campesinos amenazados por unos monstruos antropófagos, los *Yoma*. Para combatirlos, estas guerreras utilizan enormes espadas y tienen que luchar contra la pérdida de humanidad intrínseca al proceso de convertirse en una *Claymore*. En este exitoso manga publicado originalmente en la revista Shonen Jump mensual asistiremos a las aventuras de *Claire*, una de estas luchadoras. De *Norihiro Yagi*. 192 páginas. 7,50 €.

GRAVITATION REMIX, número 2
Por primera vez, un "dôjinshi" ("fanzine" con versiones eróticas de mangas conocidos) se edita fuera de Japón. Inspirado en la conocida serie **Gravitation**, y surgido de manos de su propia autora, **Gravitation Remix** se compone de cuatro tomos. De *Maki Murakami*. 112 páginas. 8,95 €.

ZETMAN, número 2
Una extraña marca circular en el dorso de la mano de *Jin* coincide con la que tiene un misterioso de grandes poderes llamado *ZET*. *Jin* tiene agilidad y fuerza sobrehumanas, y las utiliza para hacer justicia. Pero a veces no puede controlarlas cuando se enfada... Sumémosle a esta particular mezcla un oscuro pasado: su padre adoptivo, cuyas aventuras iremos descubriendo entremezcladas con las de *Jin*, murió a manos de un monstruo. Con cierto regusto a las más interesantes historias de **Batman**, éste es un gran manga que homenajea a un gran cómic: De *Masakazu Katsura*. 272 páginas. 8,95 €.

D.GRAY MAN, número 2
En una Inglaterra victoriana imaginaria, *Allen Walker* es miembro de una misteriosa organización conectada con el Vaticano que busca a eliminar a todos los "akuma" del mundo. Estas entidades vienen a ser armas demoníacas capaces de apoderarse del cuerpo de una persona para sembrar el mal en donde quiera que vayan. De *Katsura Hocino*. 184 páginas. 7,50 €.

OTAKU IN LOVE, número 3
Un manga sobre otakus, un "metamanga" o, simplemente, una maravillosa historia real que aparece ahora en formato tebeo. Un apocado otaku conoce a una chica en un tren y se enamora de ella. Y para conquistar su corazón, acudirá a sus amigos del chat, quienes le aconsejarán sobre las artes de seducción. Una delicia. 200 páginas. 8,95 €. De *Hitori Nakano* y *Hidenori Hara*.

THE PRINCE OF TENNIS, número 2
Un joven talento del tenis lucha por hacerse un lugar en el equipo de su escuela. Pero su ambición oculta es conseguir derrotar a su padre, una leyenda de ese deporte. Un shonen lleno de suspense. De *Takeshi Konomi*. 184 páginas. 7,50 €.

SAINT SEIYA – EPISODIO G, número 9
INUYASHA (edición en catalán), número 15
NARUTO (edición en catalán), número 7
GANTZ, número 18
LAMU, número 10
ASTROBOY, número 17
NARUTO, número 26
SHAMAN KING, número 17
FULLMOON, número 3
CAPITÁN TSUBASA, número 32
DEATH NOTE, número 3
SAMURAI DEEPER KYO, número 32
BLEACH, número 7
Finales de enero

MPD PSYCHO, número 2
De *Sho-u Tajima* y *Eiji Otsuka*. Un detective con trastornos de personalidad múltiple y un oscuro pasado se enfrenta a un psicópata despiadado, que reabrirá las cicatrices de su complicada psique. Un "seinen" de terror psicológico que hará las delicias de los aficionados a películas como **Seven** o **El silencio de los corderos**, y cuyo dibujo y cuyo guión nos conducen a nuevas cotas de experimentación que harán poner los pelos de punta a cualquier buen aficionado al género. 184 páginas. 8,95 €.

BLACK JACK, número 2

Probablemente, la mejor obra del "dios de los manga", *Osamu Tezuka*. A través del protagonista de este manga, el autor quiso exhibir el médico que hubiera deseado ser de no haber sido dibujante: un habilísimo cirujano que actúa fuera de los círculos legales porque no está de acuerdo con el papeleo y las jerarquías que imperan en estos últimos, y que aunque cobra cifras astronómicas por curar a sus pacientes más acaudalados, en cambio suele ayudar a los pacientes pobres gratuitamente. 320 páginas. 12 €.

MUSCULMAN (edición catalana), número 3
CLAYMORE, número 2
LA SAGA DE CAIN, número 4
ALICE, ESCUELA DE MAGIA, número 6
RAY, número 7
THE PRINCE OF TENNIS, número 3
FULLMOON, número 4
ASTROBOY, número 18
DEATH NOTE, número 4
INUYASHA (edición catalana), número 16
BLEACH, número 8
NARUTO (edición catalana), número 8

NORMA EDITORIAL

Finales de enero
ZATCHBELL, número 14
PRIEST, número 4 (manhwa)
NEOGÉNESIS EVANGELION - THE IRON MAIDEN 2nd, número 6 (último número)
TSUBASA RESERVOIR CHRONICLE, número 13 (último número)
AH, MI DIOSA, número 15
RAVE, número 16
FRUITS BASKET, números 3, 8, 9, 11, 12 y 13 (reedición)
HELLSING, número 1 (reedición)
De *Kohta Hirano*. 208 páginas. 9 €.
TSUBASA RESERVOIR CHRONICLE, número 1 (reedición)
De Clamp. 188 páginas + 4 en color. 8,00 €.

También es noticia este mes el anuncio hecho por Norma Editorial según el cual en 2007 podremos leer más páginas de la saga **.hack//**, pues está en preparación la edición española de **.hack//XXXX**, que podría llegar a nuestras tiendas de cara al mes de abril. También conocido como **.hack//X Force**, este reciente manga se encuentra actualmente en publicación en Japón y cuenta con *Megane Kikujiya* en los dibujos y con *Hiroshi Matsuyama* en los guiones.

PANINI CÓMICS

19 de enero
Galism, número 3
Fiebre de amor, número 5
Reloj de arena, número 7

Por otro lado, Panini ha anunciado que finalmente será el 16 de febrero cuando aparezca el primer número de **Baby, my love** (**Aishiteruze Baby**, en la versión original). Se trata de una obra de Yoko Maki en la que un estudiante de instituto bastante vacilón se enfrenta de repente a un cambio de vida radical, pues le encargan ni más ni menos que se ocupe de su prima Yuzuyu, que sólo tiene cinco años de edad, pues su madre ha desaparecido. El primer tomo, de 208 páginas, tendrá un precio de 7,20 €.

MANGALINE EDICIONES

Mediados de enero
GAMERZ HEAVEN, 1
RESPLANDOR DE LUNA, 1
SHIRO, 3 y 4
FAMILY COMPO, 10
AI REVOLUTION, 11
CITY HUNTER, 24
OMAKASE PEACE ELECTRONICS II, 5

Por otro lado, ha trascendido que Mangaline tiene en la recámara unas cuantas obras que irán apareciendo poco a poco, entre las que podemos citar **Tactics** (de *Sakura Kinoshita* y *Kazuo Higashiyama*), **Gamerz Heaven** (de *Maki Murakami*), **Boku to kanojo no XXX** (de *Ai Morinaga*), **Vassalord** (de *Nanae Chr*

MEDEA EDICIONES

Por el momento os podemos contar que esta casa se ha hecho con dos nuevos manhwas bastante prometedores, que empezarán a publicarse en el mes de febrero: **Goong**, de Park So Hee; y **Legend**, de *Kara* y *Soo Jung Woo*.

El primero, un compendio de amor, rivalidad, política y tradición, nos traslada acerca a la monarquía coreana y nos sitúa ante un rey enfermo que se ve obligado a encontrar rápidamente un digno sucesor.

En cuanto a **Legend**, se trata de un relato fantástico muy en la línea de *Fushigi Yuugi* en el que una joven deberá ir descubriendo la historia de la Espada de los siete filos.

EDICIONES LA CÚPULA

Finales de diciembre
MAJE - Emperador Infernal, de *Ra In-Soo* y *Kim Jae-Hwan*
Bajo la apariencia de un adolescente, el experimentado espadachín *Maje* se dedica a transportar las almas de los muertos desde este mundo al otro. De repente, una extraña brecha se abre entre los dos mundos y una serie de demonios y terroríficas criaturas empiezan a colarse en el mundo de los mortales. *Maje* deberá dar caza a todos estos invitados indeseados sin saber que pronto, el pasado de cuando estaba vivo volverá a él de una manera inesperada y sorprendente. 8,95 €. 188 páginas.

RAGNARÖK, número 5

Por el momento, la editorial no ha facilitado la lista de lanzamientos para finales de enero.

PONENT MON

Actualmente se encuentran en preparación las obras que listamos a continuación, que próximamente aparecerán a la venta:
A blue automobile, de *Yoshimoto*.
Dos expresos, de *Kan Takahama*
Hanashippanashi (dos tomos), de *Daisuke Igarashi*
La música de Marie (tres tomos), de *Furuya Usumaru*
Seton (tres tomos), de *Jiro Taniguchi*
Tanpenshu - historias cortas, de *Nananan Kiriko*

ICED LANDS

Enero:
TIGRE & DRAGÓN, 5

BUTTERFLY IN THE AIR, 1
Miniserie de cuatro tomos. De *Pocket Chocolate*. La madre de *ZHONG Xiaohui* (Pequeño Sello), está gravemente enferma. Para salvarla, su hija debe reunir una fortuna que no tiene. Afortunadamente, el joven y rico director del hospital, *LAN Dongcheng* (La mañana de invierno) le ofrece un medio de ganar el dinero que necesita. ¿Por qué le hace el favor? ¿Tendrá una segunda intención? ¿Y qué significa esta mariposa tatuada en el tobillo de *Xiaohui*? Se parece de manera extraña al bordado sobre los pañuelos de *Dongcheng*... Amores y traiciones en esta nueva saga china de 4 volúmenes que hay que descubrir.

Febrero
TIGRE & DRAGÓN, números 6 y 7

Marzo
TIGRE & DRAGÓN, número 8
BUTTERFLY IN THE AIR, número 2

Para terminar, Iced Lands ha anunciado que a lo largo de 2007 editará también una miniserie de dieciocho historias a todo color, agrupadas en cuatro tomos, inspiradas en la película **Dragon Tigre Gate**, estrenada el año pasado.

RECERCA EDITORIAL

Próximos lanzamientos (sin fecha confirmada)
Diu Diu, número 2 - De *Nie Jun*.
Jenni - De *Mu Feng Chun* y *Jennifer Li*
La búsqueda del espíritu celeste, número 1 - De *Yao Li*.

My Street, número 1 - De *Nie Jun*.
Wild animals, número 1 - De *Song Yang*.

ANIMACIÓN, CINE Y TV

DIVISA HOME VÍDEO

Enero

El Osito Misha (serie completa)
Recogidos en cuatro discos, los veintiséis episodios de este clásico anime dedicado a *Misha*, la mascota de los juegos olímpicos de Moscú 1980 y producido por Nippon Animation. Sin duda, muchos recordaréis sus aventuras entrañables y, en ocasiones, ridículamente divertidas, pues fue emitido en numerosas ocasiones por Televisión Española durante los años 80. 19,95 €.

Febrero (ALQUILER)
Animación experimental de Osamu Tezuka (volumen único)
Aunque pueda parecer una apreciación demasiado subjetiva para una sección de noticias, permitidnos decir que este DVD es una auténtica joya para los amantes de la animación y del cine en general. Trece obras maestras (producidas entre 1962 y 1988) reconocidas internacionalmente y seleccionadas de entre todas las producciones en que el desaparecido *Osamu Tezuka* intervino como director, diseñador o animador.

El niño del fuego
He aquí otro gran clásico de 1980 firmado por *Osamu Tezuka*. **El niño del espacio** es un largometraje futurista que fue discretamente lanzado en vídeo en nuestro país hace muchos años y que ahora vuelve como se merece y, por supuesto, manteniendo el doblaje antiguo. **Hi no tori 2772: Ai no Cosmo Zone** (pues así se titula en japonés) es la historia de un joven destinado a convertirse en piloto de combate para, algún día, ser enviado a los confines del espacio en busca de una legendaria ave (el *Pájaro de Fuego 2772*) y defender a la Tierra de los invasores, al tiempo que ésta se somete a un régimen unificado y centralizado, impuesto por Los Mayores, y al riesgo de posibles cataclismos originados por experimentos científicos encaminados a la obtención de energía térmica. Este DVD aparecerá en febrero para alquiler y, unos meses después, para venta.

Único, el pequeño unicornio
Esta obra de arte, coproducida por Sanrio, Madhouse y Tezuka Production en 1981, llevó a la gran pantalla al pequeño *Unico* (personaje igualmente creado por *Osamu Tezuka*), quien ya había protagonizado un episodio piloto en 1979. Asimismo, se trata de una película muy buscada hoy en día y que por fin se pone a disposición de todos, primero en alquiler y, posteriormente, a la venta. *Unico*, un pequeño unicornio blanco, tiene el poder de llevar la felicidad a todos los que le rodean. Los dioses, celosos de su poder, ordenan al Viento del Oeste que lo lleve a la Colina de Oblivión, donde quedará desterrado para siempre. Pero el Viento del Oeste se compadece de *Unico* y lo deja en una isla que cree deshabitada, ya que allí no tendrá ocasión de utilizar su poder al no haber nadie a su alrededor. No será así, pues en la isla habita el Diablo de las Soledad.

Don Drácula
Miniserie de ocho episodios dirigida en 1982 por *Osamu Tezuka* y que también fue editada en VHS en su momento en nuestro país. Destaca por su visión hilarante y alocada de este personaje de la literatura universal. En esta ocasión, *Drácula* resulta que vive en Japón, junto a su hija. El profesor *Helsing* llegará al país en su eterno afán de acabar con él, pero padece cierta enfermedad que le dificulta bastante su misión... Cada vez que se pone nervioso, al profesor le viene una necesidad irrefrenable de visitar los lavabos. Disparate tras disparate esta desternillante miniserie sentó el precedente de otras muchas producciones humorísticas que vinieron después.

Lupin III: El oro de Babilonia
Reedición de una de las cuatro películas de *Lupin III* que en su día llegaron hasta nuestras tierras. Además, se trata de la única que pudimos ver en televisión (Telecinco la emitió en un par de Navidades con el mismo doblaje con que había aparecido en vídeo y con el mismo que se incluirá en este DVD, si bien no se trata de las voces de la serie de TV). *Lupin III*, nieto del ladrón de guante blanco más famoso del mundo, *Arsenio Lupin*, se encuentra con una extraña anciana borrachina llamada Roseta, quien le cuenta una historia acerca de un tesoro milenario, el Oro de Babilonia. Por supuesto, no puede resistirse a buscarlo junto a sus compañeros *Jigen Daisuke* e *Ishikawa Goemon*, pero no será el único interesado, pues también la mafia se encuentra investigando su paradero. Enmarcada cronológicamente dentro de la tercera serie televisiva (*Lupin* viste chaqueta rosa), no faltarán tampoco el inspector *Zenigata Koichi* y la bella *Fujiko Mine*.

Por último, Divisa Home Vídeo ha confirmado el inminente lanzamiento en DVD de **La aldea del arce** (**Maple Town Monogatari**) una producción de Toei Animation que dejó huella en nuestro país y que TVE mantuvo en antena durante una década entera. Os mantendremos informados.

VELLAVISIÓN

19 enero
El Fenómeno Bruce Lee
Espectaculares escenas de acción en un DVD que recoge la película cumbre del maestro *Bruce Lee*, **The Super Gang**, y el documental **Face to Face**, en el que, entre otras cosas, se debate sobre si *Jackie Chan* se puede considerar su digno sucesor. Cuando *Allen* (*Bruce Le*) regresa a Hong Kong, descubre que su banda y su "Big Brother" han sido asesinados por los hombres de *Piggy Ming*. 9 €.

Kung Fu contra los siete vampiros de oro
Película de culto de 1974 que cuenta con seguidores en todo el mundo. Fue una de las primeras películas que combinaron las artes marciales con el mundo de los vampiros. El guardián del culto de los siete vampiros de oro viaja desde China hasta Transilvania para pedir ayuda al *Conde Drácula*. Éste, al que las cosas por la vieja Europa parece que no le van muy bien, adopta la apariencia del oriental y decide irse al gran país asiático a probar fortuna. Algunos años después, el profesor Van Helsing defiende la existencia de los vampiros en una conferencia pronunciada en una universidad china. 9 €.

JONU MEDIA

Ceres, la leyenda celestial (serie completa)
Un dia un pescador se enamoró a primera vista de una doncella celestial. Gracias a ello, sus descendientes obtuvieron excelentes poderes mágicos. Mucho tiempo después, *Aya*, una jovencita de 16 años, descubre que es la reencarnación de aquella doncella. Cuatro discos. 49,95 €.

City Hunter: La Ciudad Portuaria en Guerra
Disfruta de la segunda película de **City Hunter**. Más acción, explosiones, persecuciones y mazazos (nota de Mazo: ¿mande?) llenos de amor te esperan en uno de los animes más queridos por el público. 19,95 €.

City Hunter: La conspiración del millón de dólares
Ryo Saeba se va a ver envuelto en un lío de difícil solución... No te pierdas la tercera película de **City Hunter**, el detective privado más "cachondo" del anime. 19,95 €.

A-Kite
Obra, llena de acción, violencia y sexo. Disfruta de una calidad técnica exquisita mientras ves volar por los aires edificios enteros. Sólo para adultos. 19,95 €.

Touch: La chica de ayer (Miss Lonely Yesterday)
Parece que nada ni nadie puede romper los lazos que unen a *Tatsuya* y *Minami*, pero un amor del pasado vendrá a complicar las cosas... Carrusel de emociones en la cuarta película de **Bateadores**, inédita hasta ahora en España y estrenada en Japón una década después del final de la serie. 19,95 €.

Ultramaniac (serie completa)
Ayu Tateishi no cree en la magia, pero un día deci-

de ayudar a su compañera de clase *Nina Sakura* a encontrar su pequeño ordenador de bolsillo, y debido a este gesto de buena voluntad, *Nina*, una bruja-maga decide demostrar su agradecimiento a través de la magia. Pero por desgracia, la magia de *Nina* no es demasiado buena y así comienzan las divertidas aventuras de *Ayu*. Cinco discos. 49,95 €.

School Rumble, volumen 2 (3 discos; 24,95 €)
Get Backers, volumen 2 (3 discos; 24,95 €)
Maison Ikkoku, volumen 7 (2 discos; 19,95 €)
I"s Pure, volumen 3 (14,95 €)
DNAngel, volumen 2 (19,95 €)

Nuestra mención a Jonu Media se completa este mes con una lista de lanzamientos bastante interesante que esta casa ha hecho para el año 2007; y es que está confirmada la edición de títulos como **Bleach** y **Monster** (anunciadas con anterioridad), así como de los OVAs de **Magic Knight Rayearth** y de **¡Ah, mi diosa!** (editados éstos últimos por Manga Films en el pasado).

SELECTA VISIÓN
24 de enero
Boogiepop Phantom - Edición Integral
En la ciudad de Tokyo, los rumores sobre la aparición de una misteriosa chica fantasma van tomando cuerpo a medida que avanzan los días. Nadie sabe con exactitud que está pasando, pero una imparable sucesión de suicidios y asesinatos pone en alerta a toda la policía. Una detective va tras la pista de *Boogiepop Phantom*, el espectro que aterroriza a las personas sin corazón y que acaba llevándoles a un destino terrible. Las intenciones y verdaderos objetivos de la chica fantasma se encuentran sumidos en el más profundo de los misterios, pero la resolución del caso debe efectuarse lo más rápidamente posible, antes de la ciudad caiga presa del pánico. 6 discos. 29,95 €.

Dragon Lord
Jackie Chan dirige y protagoniza este clásico cargado de acción y humor que incluye algunas de las acrobacias más espectaculares de su carrera. *Dragón* y *Cowboy* son dos jóvenes amigos cuyo único propósito en la vida es participar en demenciales competiciones deportivas para impresionar a la muchacha más bella de su aldea. Al menos hasta que un buen día *Dragón* trata de llevar una carta de amor hasta su amada y acaba accidentalmente en el escondite de una banda de contrabandistas que venden antiguos tesoros nacionales a potencias extranjeras frente a sus propias narices. Los dos impulsivos amigos no quieren desaprovechar la oportunidad de convertirse en verdaderos héroes, pero la situación no tardará en superarles por completo. 14,95 €.

Fighter In The Wind (edición especial)
Largometraje surcoreano de imagen real dirigido por *Yun-ho Yang* y basado en la vida del legendario karateca corenao *Choi Bae-Dal* (1922-1994). 17,95 €.

Last Exile - edición integral
En un mando en el que los vehículos aéreos se adelantaron a la revolución industrial, *Claus* y *Lavie* se ganan la vida trabajando como mensajeros gracias a un viejo y destartalado "vanship" que sus padres les dejaron como única herencia. La vida de los dos muchachos cambiará para siempre cuando le salven la vida a una misteriosa niña llamada *Alvis* en el transcurso de una accidentada carrera. 6 discos. 49,95 €.

21 febrero
Campeones, Oliver y Benji, volumen 4
Dragon Ball Z, volumen 8
Los caballeros del zodiaco, volumen 13

Police Story 2
Kevin Chan es un policía cuyos métodos han dado demasiado que hablar, por lo que el departamento de para el que trabaja decide tomar medidas. Pese a todo, sus investigaciones le han permitido descubrir a una banda de traficantes. Incluye audio español y cantones (con subtítulos en español), así como fichas y tráilers.

Ultra Force
La popular actriz asiática *Michelle Yeoh* (**Tigre y Dragón**) se une en esta película a la campeona *Cynthia Rothrock* para desempeñar el papel de dos inspectoras de policía a las que se les ha asignado la misión de recuperar una película en la que hay contenida una importante información. Audio español y cantones; subtítulos en español; fichas, tráilers y datos de producción.

También podría aparecer en nuestras tiendas por estas fechas **Street Fighter Alpha Generations**, un nuevo OVA inspirado en la popular saga de videojuegos y que nos llega de manos de la licenciataria Manga Entertainment.

MANGAFILMS
Enero (alquiler)
Con los días contados II
Un film de *Johnnie To*, secuela de la película **Con los días contados**. Esta vez, Sang, el mejor negociador de la policía de Hong Kong, deberá enfrentarse a un meticuloso criminal que ha retenido a un gran número de rehenes. Audio español, cantonés; subtítulos en español; fichas, tráilers.

Voice - La voz de la muerte
Dirigida por *Choi Ik-Hwan*. La protagonista se ve atacada por una fuerza sobrenatural durante sus prácticas de canto en el instituto. A la mañana siguiente cuando se despierta se da cuenta de que está muerta y de que no puede abandonar el instituto; que únicamente puede comunicarse con su mejor amiga, quien intentará descubrir qué se esconde detrás de la muerte de su mejor amiga. Audio español y coreano; subtítulos en coreano; fichas y tráilers.

Pacto sangriento - The Commitment
Dirigida por *Montri Kong-Im*. Un osado grupo de amigos decide visitar una vieja mansión llamada "La casa de los espíritus". En ella, se dice que cualquiera puede pedir un deseo si lo que se ofrece a cambio bien vale la pena. *Moss*, una de las chicas, inocentemente pide que se vean cumplidos los deseos del resto de amigos. Pronto descubrirá que acaba de cerrar un trato que jamás debería haber hecho. Audio español y tailandés; subtítulos en español; tráiler y fichas.

Peace Hotel
Dirigida por *Wai Ka Fai* y producida por *John Woo*. *The Killer* se ve obligado a eliminar a todos los miembros de su banda cuando estos violan y matan a su mujer para quedarse con todo el botín de su último golpe. Abatido por el remordimiento, entierra su arma bajo una piedra y en el mismo sitio construye "The Peace Hotel", un lugar sagrado para los criminales donde puedan refugiarse de su agresores. Diez años más tarde llega al hotel una misteriosa mujer, *Shau-Siu*, con unos gángsters pisándole los talones. Ella asesinó al jefe de una tríada y quieren verla muerta... Audio español y cantonés; subtítulos en español; tráilers; fichas y filmografía.

SONY PICTURES
Final Fantasy VII: Advent Children
Parece que finalmente esta película llegará a nuestras tiendas el día 20 de febrero de 2007, si es que no se vuelve a retrasar. Animada totalmente por ordenador, esta película sigue los pasos del videojuego **Final Fantasy VII** y nos desvela el final de la historia, concretamente, dos años después de los acontecimientos del juego. Para entonces, Cloud habrá de enfrentarse a una enfermedad que lo mantiene casi sin fuerzas y aislado de todo cuanto le rodea...

DEAPLANETA
Mención al lanzamiento de Naruto en DVD, que, según las últimas informaciones, podría tener

lugar a finales de febrero y que, como sabéis, incluirá tanto la versión doblada que podemos ver en televisión como la versión original con subtítulos en español.

LUK INTERNACIONAL

Shin-chan vuelve a nuestros cines el próximo 2 de febrero. El personaje más incorregible de los dibujos animados protagonizará una nueva aventura llena de humor, diversión y persecuciones imposibles. En **Shin-chan: los adultos contraatacan**, el pequeño *Shinnosuke* deberá hacerse cargo de un mundo en el que los adultos han desaparecido sin dejar rastro. Los responsables son dos nostálgicos empeñados en reconstruir las formas de vida de hace décadas y para ello han creado una sustancia que hipnotiza a los adultos y los atrae hacia una ciudad que recrea el siglo pasado. El ejército de Kasukabe, liderado por *Shin-chan*, emprende una nueva misión: averiguar qué está pasando y traer de vuelta a los adultos. Esta película, dirigida por *Keiichi Hara*, cuenta con guión del propio *Yoshito Usui*, creador de Shin-chan.

ESTRENOS TELEVISIVOS

Punt 2 (la segunda cadena de la televisión valenciana) ha estrenado recientemente **One Piece** en horario de tarde (dentro del contenedor "Control"), al igual que ha hecho la televisión vasca ETB 1, también en horario vespertino. La autonómica catalana, en cambio, ha estrenado este mes de enero una nueva tanda de episodios, cubriendo así los episodios 131 a 196, hasta ahora inéditos en nuestro país.

Por su parte, Telecinco está reponiendo **Captain Tsubasa J** los fines de semana muy tempranito, mientras TVE hace lo propio, en horario de sobremesa, con la serie original de **Captain Tsubasa**. A ello se suma el estreno de la segunda temporada de **Zatchbell** en Jetix (a partir del 17 de febrero de lunes a viernes a las 15:25h y a las 20:00h, y los fines de semana a las 11:25h) y de **Mushiking** (serie de la que ya hemos hablado en alguna ocasión y que también ha sido adquirida por TVE) en Cartoon Network (a partir del 8 de enero a las 15:10h). También vuelve a Cartoon Network la serie **Campeones hacia el mundial**, a partir del 5 de febrero a las 16:00h, al tiempo que se ha anunciado el estreno de nuevos episodios de **Shin-chan**, que podrán verse desde el día 10 de febrero a las 14:20 horas y a las 19:40 horas.

También hay estrenos a la vista en los canales temáticos Buzz y Kitz. Os los enumeramos a continuación:

Buzz

Maratón **Samurái 7**: cada viernes podrás disfrutar en Canal Buzz de cuatro capítulos seguidos de Samurai 7 desde las 21:00 horas.

Solty Rei: lunes a las 21:00 horas, a partir del 5 de febrero. Producción de Gonzo que nos transporta hasta un mundo brutal y con una sociedad defenestrada en la que solamente existe una regla: cada hombre debe mirar por sí mismo. Un inesperado fenómeno atmosférico llamado el electro-tsunami ha matado y mutilado a más de cien mil personas...

Happy Lesson OVAs: sábados a las 18:30h, a partir del 10 de febrero. *Chitose Hitotose* es un joven huérfano que se dedica a ir al instituto. Sus padres le dejaron una gran casa que el chico se ve obligado a compartir con cinco de sus profesoras.

La espada del samurái: película de imagen real dirigida por *Yojiro Takita*. *Kanichiro Yoshimura* es un pobre samurai que a duras penas puede alimentar a su familia. En busca de una mejor vida para los suyos, se une al clan más poderoso de samuráis en Japón, los *Shinsengumi*.

Maratón **La leyenda de los diez guerreros de Tokio**: sábado 17 y domingo 18 de febrero, a las 15:30 horas. Hace 400 años, diez guerreros lucharon contra El Rey de los Demonios y vencieron. Ahora el rey ha conseguido romper el sello que lo tenía atrapado y vuelve a asustar a la gente de Tokio.

Kitz

Sakura, cazadora de cartas. Estreno 5 de febrero a las 22:00 horas.

El perro de Flandes. Emisión diaria (a partir de últimos de enero) a las 18:00 horas.

BREVES

La revista **Animation Magazine** ha anunciado recientemente que *Hayao Miyazaki* está ya trabajando en la próxima película del estudio Ghibli, que, aunque aún carece de título, estará basada en un relato del autor chino *Yishu*, que cuenta la historia de un niño enfermo que compagina su enfermedad con las más diversas aventuras.

Square Enix ha anunciado un nuevo lanzamiento dedicado a la saga **Dragon Quest**. Se trata de un título que estará destinado exclusivamente a la Nintendo DS y que podría aparecer a lo largo de este año en el mercado japonés.

Ookiku Furikabutte, manga creado por *Asa Higuchi* y que en poco tiempo ha ganado gran popularidad, aparecerá en la pequeña pantalla (concretamente, en la Tokyo Broadcasting Company) gracias a la adaptación animada que el estudio A-1 Pictures está desarrollando. Se trata de una historia inmersa en el mundo del béisbol con un estilo narrativo algo más adulto que de costumbre y que en Japón ha logrado hacerse con el reconocimiento de público y crítica.

La escuela de animación Yoyogi, una de las más importantes y con mayor trayectoria (fue fundada en 1978) en la enseñanza a animadores, actores de doblaje, directores, diseñadores y desarrolladores de videojuegos y figuras, se ha declarado recientemente en bancarrota. Por ella han pasado alumnos como *Chie Nishizawa* (**Blood+**), o *Rie Tanaka* (actriz de doblaje en series como **Chobits** o **DNAngel**) y conferenciantes tales como *Fujio F. Fujiko* o *Monkey Punch*.

El pasado 6 de diciembre se estrenó en las salas francesas **Paprika**, una película dirigida por *Satoshi Kon* de la que ya os hemos hablado alguna vez. El estreno contó con veinticinco copias en versión original y dieciocho copias dobladas. El argumento del filme nos plantea la existencia de una máquina que permite a los médicos adentrarse en los sueños de sus pacientes y que ha sido robada...

La Academia Japonesa de Cine inaugurará en 2007 una categoría dentro de sus premios anuales que premiará al mejor filme de animación. Para esta primera convocatoria, los candidatos elegidos son: **Arashi no yoruni** (dirigida por Gisaburo Sugii), la historia de un lobo y una cabra montesa; **Gedo senki** (película de *Goro Miyazaki*); **Toki wo kakeru shojo** (producida por Madhouse y dirigida por *Mamoru Hosoda*); **Brave Story** (producida por Gonzo y con *Koichi Chigira* en la dirección); y la décima película de **Detective Conan**, titulada **Tantei Tachi no Requiem**.

En la entrega de turno del manga **20th Century Boys** del pasado 25 de diciembre, los lectores de la revista Big Comics Spirits se llevaron una curiosa sorpresa: la obra de *Naoki Urasawa* pasaba a llamarse **21th Century Boys**. No se trata de ninguna inocentada y, desde luego, en Planeta aseguran que no afectará para nada la continuidad de la serie.

polifónicas

Envía un SMS al 7372 con la clave POLi28 y el código. Ej: POLI28 84670

TOP

84664 Dearly beloved
84330 1/3 no Junjou na...
84322 Itooshi hito no tame ni
84320 Aeris
84290 To Zanarkand
83754 Kingdom Hearts
83737 Dragon Ball Z

manga

84670 Go for it
84665 Welcome to wonderland
84663 Traverse town
84354 Heart of the sword
84353 Opening
84352 Geki! Teigoku ...
84351 Thanatos
84350 Shiawase
84349 intro
84348 Alan´s flute
84347 opening
84346 Yakusoku wa iranaip
84345 Love is changing
84344 Tears
84343 Tenshi no yubiriki
84342 Opening
84341 Komm susser todd
84340 Moonlight Densetsu
84339 I am a pioneer
84338 Otome no policy
84337 Sobakasu
84336 Platinum
84335 Opening
84334 Toki ni ai wap
84333 Duvet
84332 Rythm emotion
84331 intro
84329 Mazinger Z
84328 X2
84327 Battle
84326 Boss
84325 Tifa
84324 Battle
84321 Tokimeki no doukasen
84319 Attack team
84318 Fiddle of chocobo
84317 This is your story
84316 Suteki da ne
84315 Memories
84314 Waltz for the moon
84313 Great warrior
84312 Intro
84311 Cid
84310 Jenova
84309 Opening
84308 Silence before the...
84307 The airship Hildagaldy
84306 Sakura battle
84305 Omoide ga ippai
84304 Partynight
84303 Jajauma ni sasenaide
84302 Egao no mirai hep
84301 Black mage village
84300 Electric de Chocobo
84298 Smile for you
84297 Opening theme
84296 Just communication
84295 Hikari
84294 Odeka ke cochobo
84293 Opening
84292 Opening version
84291 Tobira o akete
84289 Zankoku na tenshi...
84288 The republic of Bastok
84287 Ryoga
84286 Melodies of life
84285 Opening
84284 Misato
84283 Tidus theme
84282 The gold saucer
84281 Keep on
84280 Eternity
84279 I wish
84278 Head cha la
84277 Attack on dollet
84276 Catch you catch me
84275 Hey digimon
84274 Millenium fair
84273 100 mph

videojuegos

83769 Final Fantasy 1
83768 Final Fantasy 2
83767 Final Fantasy 4
83766 Final Fantasy 3
83765 Ghouls and goblins
83764 Headhunter
83763 Monty on the run
83762 Pac Man
83761 Pac Land
83760 Space Harrier
83759 Space Harrier
83758 Puzzle Bobble
83757 Sonic The Hedgehog
83756 Sonic The Hedgehog
83755 Sonic The Hedgehog
83753 Tetris
83752 Tetris
83750 Super Mario Brothers
83749 Final Fantasy 2
83748 Final Fight
83747 Dr Mario
83746 Dr Mario
83745 Final Fantasy 6
83744 Bubble Bobble
83743 Doom
83742 Donkey Kong C. 2
83741 Donkey Kong Country
83738 Metal Gear Solid
83736 Doom
83735 Dark Stalkers 3
83734 Golden eye
83733 Resident Evil 2
83732 Mortal Kombat
83731 metal Gear Solid 2
83730 Gauntlet
83729 Bust a move 3000
83728 Crono Trigger
83727 Commando
83726 F-Zerox
83725 Space Harrier
83724 Spy Hunter
83723 Spy vs. Spy
83722 Street Surfer
83721 Super Monkey Ball
83720 Super Mario B. 3
83719 Super Mario World
83718 Ultima-Exodus
83717 Uridium
83716 Tomb Raider 3
83715 Syphoon Filter
83714 Street Fighter
83713 Sim City
83711 Super Mario 1
83712 Super Mario 2
83709 Tomb Raider
83708 Resident Evil
83707 Gran Turismot
83706 Worms
83705 Zelda
83704 Zorro
83703 Duke Nukem
83694 Altered beast
83693 Bombjack

imágenes

Envía un SMS al 7372 con la clave FOTO33 y el código. Ej: FOTO33 41490

A Animadas E Estáticas

TOP

41490 (E), anim179 (A)
45253 (A), 41702 (E), 42642 (E), 37297 (A), 42730 (A)
42731 (A), 42732 (A), 45114 (A), 35438 (E), 35492 (E)
35493 (E), 36135 (E), 36215 (E), 36981 (E), 37200 (E)
45425 (E), anim117 (A), 41591 (E), anim180 (A)
anim184 (A), anima1 (A), mari (A), anim117 (A)

Cómic Estáticas

42618	42305	41411
41064	39922	39921
39904	45053	36691
37402	37712	37683
37271	37655	37597
36083	36458	36463

Dibujos Estáticas

36974	36894	36495
36488	36391	36387
36384	36348	36347
36307	36289	36288
37014	36518	35936
36525	37755	37128

Chicas Animadas

greta	37499	anima123
42000	anima63	anima50
anim162	41385	37824
37834	anima64	anima49
anim166	anim155	anim141
anima93	anima87	anim160

TEMAS

Envía **TEMA41** (espacio) código del TEMA que prefieras al **7372**

Kamasutra, motos, escotes, tuneados, vampiros, pollitos, 2120, culitos

EJ: TEMA41 kamasutra

Menú
manga



X/1999

¿SU DESTINO YA ESTABA DECIDIDO?



Muchos lo esperaban, otros muchos lo temían. La obra más apocalíptica de CLAMP, amada y odiada a partes iguales, ha llegado al fin a nuestro país en formato anime.



X, conocida popularmente con el nombre de **X/1999**, es la que muchos consideran la obra cumbre de CLAMP. En nuestro país ya hemos podido disfrutar del manga, editado por Planeta DeAgostini; y de la película, de la mano de Jonu, que es quien ahora nos trae también el anime de **X**.

Con un argumento apocalíptico y un dibujo muy acorde al ambiente, **X** narra el enfrentamiento entre los Dragones del Cielo y los Dragones de la Tierra, dos grupos que luchan por futuros opuestos para la Tierra, cuyo enfrentamiento desatará una oleada de destrucción que conducirá (o no) al fin del mundo.

SIENTE CON TUS MANOS UN FUTURO QUE YA NO PUEDES CAMBIAR

El joven *Kamui Shirô* regresa a Tokyo siguiendo las palabras de su difunta madre, quien le dice que allí se encuentra su destino. Una vez en la capital, se reencuentra con sus amigos de la infancia *Fûma* y *Kotori*, pero por alguna razón les rehuye. El motivo es que *Kamui* es una pieza clave en el enfrentamiento entre dos grupos: los Dragones del Cielo y los Dragones de la Tierra; y no quiere involucrar a sus amigos en esa lucha.
Los Dragones de la Tierra (también llamados "los Siete Siervos") creen que la única esperanza de supervivencia para la Tierra es que la humanidad sea destruida para





que el planeta pueda regenerarse; mientras que los Dragones del Cielo (o "los Siete Sellos") luchan para proteger a las personas, ya que creen que la Tierra puede salvarse sin necesidad de destruir a la humanidad. En Tokyo se hallan las llamadas "zonas protegidas", que sostienen el equilibrio de las energías espirituales: si estas zonas son destruídas, el equilibrio se romperá y las energías se desatarán provocando la destrucción a su paso. Así pues, el objetivo de los Dragones de la Tierra es destruir las zonas protegidas, y el de los Dragones del Cielo protegerlas.

En el centro de este conflicto se encuentra *Kamui*, el Elegido, que debe elegir entre un bando u otro: de él depende el desenlace de esa lucha. Ambos grupos desean que se una a su causa, aunque él no tiene el más mínimo interés por ninguno de los dos. Pero finalmente, el deseo de proteger a *Fûma* y a *Kotori* le hace tomar la decisión de unirse a los Dragones del Cielo... sin embargo, eso despierta al segundo Elegido, su estrella gemela, aquel que está destinado a ocupar el vacío que deje *Kamui* en el bando opuesto: éste resulta ser *Fûma*, que se une a los Dragones de la Tierra y se convierte irónicamente en el enemigo de *Kamui*.

Reunidos todos los miembros de ambos bandos, se desata la lucha por el destino del mundo: una oleada de destrucción que se cobrará una víctima tras otra, mientras los Dragones de la Tierra destruyen una a una las zonas protegidas y el desenlace parece avanzar inexorablemente hacia su victoria y hacia la destrucción del mundo. Mientras todo se derrumba a su alrededor, los Dragones del Cielo deberán hacer acopio de toda su voluntad en una lucha que parece perdida, descubriendo el dolor de la pérdida y el precio de la victoria, al luchar contra un destino que ya estaba decidido.

DESTINOS ENFRENTADOS

Los Dragones del Cielo, llamados también los Siete Sellos, representan la creencia de que la Tierra puede salvarse sin destruir a la humanidad si las personas aprenden a vivir respetando a la naturaleza, pues no son menos preciosas que la Tierra en sí misma.

Los Siete Sellos tienen la capacidad de crear "zonas protegidas" (*kekkai*) con el poder que surge de su voluntad de proteger a las personas que aman; por eso, cuando un Dragón del Cielo pierde lo que desea proteger, deja de serlo y pierde su capacidad para crear zonas protegidas. Una zona protegida es una porción del espacio que es aislada del espacio real, de manera que el daño que en ella suceda no será reflejado en la realidad... a menos que el Dragón del Cielo muera o resulte gravemente herido en el transcurso del combate, en cuyo caso la zona protegida caerá y los daños se reflejarán en el espacio normal.

Entre los Siete Sellos encontramos a: *Kamui Shirô*, el protagonista, un chico de fuerte temperamento pero a la vez muy reservado; *Sorata Arisugawa*, un monje algo lapa que se ha obsesionado con hacer de hermano mayor del protagonista; *Arashi Kishû*, una sacerdotisa de personalidad tan fría como un carámbano; *Subaru Sumeragi*, el protagonista de **Tokyo Babylon**, que vuelve para vengar la muerte de su hermana gemela *Hokuto*, asesinada seis años atrás por *Seishirô*; *Yuzuriha Nekoi*, una vivaracha chica cuyo compañero es un *inugami* (espíritu perruno) a quien llama *Inuki* y al cual está muy apegada; *Seiichirô Aoki*, un editor de manga, típico personaje CLAMP de sonrisa perenne; *Karen Kasumi*, una mujer de compañía muy atenta y maternal; y la princesa *Hinoto*, la vidente de sueños que reúne a los Dragones del Cielo.

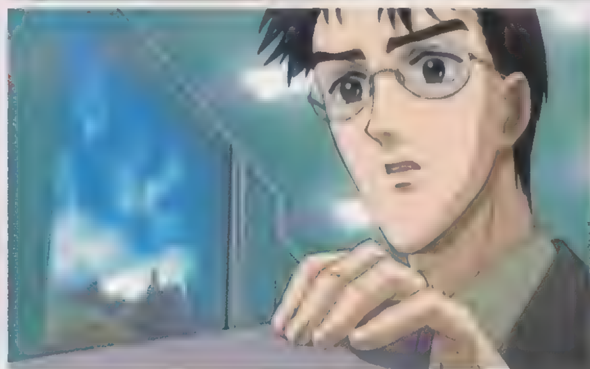
En el otro bando encontramos a los Dragones de la Tierra, también conocidos como los Siete Siervos. Representan la idea de que la humanidad representa en sí misma un peligro para la Tierra, y que debe ser destruida para que el planeta pueda salvarse.

Algunos Dragones de la Tierra, al contrario que sus enemigos, no parecen tener razón alguna para justificar su objetivo: *Satsuki* llega a preguntarle a *Yuzuriha*, con absoluta frialdad, por qué está mal matar a las personas. Esto se debe a que son incapaces de crear vínculos afectivos con otras personas y, si llegan a hacerlo, dejan de ser Dragones de la Tierra: paradójica y cruelmente, su destino deja de tener sentido cuando encuentran una razón para vivir.

El nombre original de "los Siete Siervos" es "The Seven Angels". Una posible explicación a este nombre es la duda reiterada en la serie de cuál de los dos bandos lucha por el planteamiento correcto: fijaos que, en muchas ocasiones, el Elegido de los Dragones de la Tierra luce alas de ángel, mientras que el Elegido de los Dragones del Cielo está representado con alas de diablo.

Los Siete Siervos son: *Fûma Monou*, amigo de la infancia de *Kamui* reconvertido en







sádico Elegido de los Dragones de la Tierra; *Yûto Kigai*, un funcionario que hace exactamente lo que hacen muchos funcionarios (es decir, nada); *Satsuki Yatôji*, una chica antisocial que se pasa la vida "hablando" con un ordenador gigante *(N.d.R: Lo que se dice una narutarda como la copa de un pino, vamos)*; *Seishirô Sakurazaka*, conocido como el *Sakurazukamori*, un asesino que mata a la gente con una gran sonrisa; *Shiyû Kusanagi*, algo así como un militar ecologista que aún no sé qué hace exactamente aparte de ligar con *Yuzuriha*; *Nataku*, un clon que se limita a hacer lo que se le ordena hasta que descubre los sentimientos y aquí acaba su papel; *Kakyô Kuzuki*, un vidente de sueños que se pasa casi toda la serie en coma y amargado viendo desgracias que no puede evitar (sustituído en la película por *Shôgo Asagi*, personaje de relevancia similar a la de *Yûto*); y finalmente *Kanoe*, la hermana menor de *Hinoto*, que reúne a los Dragones de la Tierra. Como apunte final de este apartado, decir que **X** tiene una estrecha conexión con **Tokyo Babylon**, ya que la historia entre *Subaru* y *Seishirô* que empezó en dicha obra se cierra en esta; y también con la trilogía del Campus CLAMP, ya que la Escuela CLAMP es un lugar importante en esta obra, y de hecho los protagonistas de **CLAMP Campus Detectives** (*Nokoru*, *Suoh* y *Akira*) reaparecen para ayudar a los Siete Sellos y desvelarles que el motivo por el que fue construído el campus fue para proteger la Espada Divina que *Kamui*



debería blandir en la última batalla por el destino del mundo.

EL APOCALIPSIS SEGÚN CLAMP

CLAMP es el nombre de un equipo formado por cuatro mujeres unidas por una gran pasión por su trabajo, como indica su nombre (que en inglés significa "abrazadera"). Debutaron en el año 1989 con **RG Veda**, y desde entonces han ido acumulando una larga serie de éxitos (y no tan éxitos) con series tan conocidas como **Card Captor Sakura**, la trilogía del Campus CLAMP, **Tsubasa Reservoir Chronicle** y muchas más. **X** nació aún al principio de su carrera como profesionales y, aunque ellas mismas la definen como su obra más importante, todavía sigue inconclusa (por motivos que explicaremos más adelante). Existen tres versiones de **X**, y las tres discurren de forma distinta.

En primer lugar encontramos el manga, que se empezó a publicar en 1992 en las páginas de la revista Asuka y aún sigue abierta. Hasta la fecha se han recopilado un total de 18 tomos, y el 19 está en curso (se prevé que alcanzará un total de 20 ó 22 tomos). En nuestro país hemos podido disfrutar de los 18 tomos actuales gracias a Planeta DeAgostini, en una edición que sin ser nada del otro mundo resulta aceptable: hay que tener en cuenta que se publicó hace ya algunos años y que, por aquel entonces, las sobrecubiertas y el sentido de lectura original (cualidades de las que esta edición carece) todavía no estaban a la orden del día; eso sí, el precio también es inferior al actual: 6 euros.

El manga es la más larga, rica en detalles y la mejor de las tres versiones, pero también la más sádica en cuanto a las muertes. El argumento es obra de *Ageha Ohkawa*, la guionista del grupo, mientras que del dibujo se ocupa la incansable *Mokona*, que alcanza en esta obra el máximo esplendor de su estilo más maduro... pero es un esplendor muy sádico. Por eso decía, al principio del artículo, que el dibujo es muy acorde al ambiente.

El manga tuvo un éxito enorme y propició la aparición de la primera versión animada de **X**: en 1996 veía la luz una película que intentaba resumir toda la historia en poco más de hora y media. Y digo "intentaba" porque el resultado es, como lo definió la chica a mi lado sentada durante tan surrealista visionado, "una fumada". Seamos claros y concisos: si uno no sabe de antemano de qué va la historia, la peli no la entiende ni su madre, y se resume en una sucesión de luchas sin motivo aparente, muchas muertes bastante vistosas (eso sí, con mucha menos sangre que en el manga), gran calidad visual y mucha decepción argumental. Aun así, es una película que puede gustar (o no) a los fans de **X**... porque seguramente serán los únicos que se enteren de qué va.

La película fue editada hace algunos meses por Jonu Media, que simultáneamente sacó a la venta una edición especial con dos discos, el segundo de los cuales contenía el primer capítulo del anime y un reportaje acerca de cómo se hizo el mismo. La edición normal cuesta 14'95 euros y la especial 24'95. Esta segunda contiene además un librillo descriptivo de la serie y los personajes. Ambas son ediciones bastante buenas, destacando de los contenidos extra la breve historia de CLAMP, la ficha de personajes y el segundo disco de la edición especial.

Finalmente, en 2001 se realizó un anime que, con sus 24 episodios, tiene mucho más margen de maniobra para explicar el argumento. Ésta es una versión de **X** mucho mejor que la de la película, pues sigue teniendo un excelente nivel técnico y gráfico... y lo que es más importante: el argumento se entiende. Fue realizado por el estudio Mad House, el mismo que animó **Card Captor Sakura**, y cuenta con la supervisión de la propia *Mokona*.

Gracias de nuevo a Jonu Media, en el presente Salón del Manga podemos disfrutar de esta última versión de **X**.

Así pues, mientras disfrutamos del anime, sólo nos queda esperar a que CLAMP se decida a finalizar el manga. Hay tres motivos aparentes que justifican este parón: el primero, la voluntad de *Ageha Ohkawa* de cerrar su obra magna con un final distinto a los presentados en el anime y en la película; el segundo, fricciones de las autoras con los editores de la revista Asuka, pues éstos creían que la serie estaba tomando un cariz excesivamente sádico para el público al que va dirigida la revista; y el que dicen es el motivo principal, razones morales: escenas de la serie que guardan excesivas similitudes con desastres reales









(el gran terremoto de Hanshin, que devastó Japón hace unos años).

AHOGADO EN MIS SUEÑOS, AUNQUE INTENTES RECORDAR, UN SUEÑO ES SÓLO ESO Y NADA MÁS

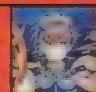
X es una obra dura. Dejando de lado lo elaborado del argumento y la espectacularidad de la puesta en escena, tiene un trasfondo doloroso y cruel. Los Dragones del Cielo luchan contra un destino que parece decidido y, a pesar de que se oponen a él con toda su fe y todas sus fuerzas, no pueden evitar que las tragedias les sobrevengan; y aun así no pierden la esperanza. Su lucha refleja el pensamiento de CLAMP que también expresa *Yuko* en **XXXHolic**: *"Si crees que el futuro está decidido, lo estará. Si crees que las cosas se pueden cambiar, se podrán cambiar"*. El que se rinde, inevitablemente perderá; el que lucha para cambiar su vida, puede que pierda igualmente, pero mantiene viva la posibilidad de que con su voluntad construya un futuro mejor.

Otro de los temas de **X** es el de los deseos y su precio, un tema recurrente en la obra de CLAMP. Cada personaje tiene sus propios deseos, pero a veces el deseo de uno implica que los deseos de otros no se cumplan. *Subaru* expresa esta realidad de una forma brutalmente cierta y cruel: *"No puedes hacer feliz a todo el mundo"*.

X es más que la obra magna de CLAMP. Es su visión de la crueldad inherente a la vida, de las tragedias inevitables, y una apología de la esperanza y la lucha por el futuro y los propios deseos, aun cuando parezca inevitable desafiar al destino. Es una obra que puede disfrutarse por sí sola, pero que haciendo esta lectura más profunda se convierte en algo más que un simple manga.

Por si no ha quedado claro, recomiendo encarnecidamente esta obra (en sus versiones manga y anime... la película es harina de otro costal), ya sea como entretenimiento o para una lectura más profunda. Y, a modo de cierre, unas palabritas filosóficas: el futuro es el que cada uno se construye... y siempre habrá esperanza mientras uno conserve el valor de luchar por su futuro y sus deseos hasta el final.





Abel (Eriol)

Tsubasa Reservoir Chronicle

LA PRINCESA DEL REINO ENJAULADO



Tsubasa Reservoir Chronicle es una de las últimas y más aclamadas obras de CLAMP. El manga lleva algo más de un par de años editándose en nuestro país, y ahora Jonu Media nos trae la película para que no se nos haga tan larga la espera del anime, que prometen editar también.



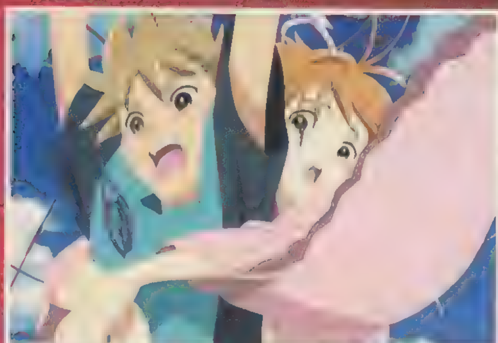
ATRAVESARÉ EL UNIVERSO PARA SALVARTE

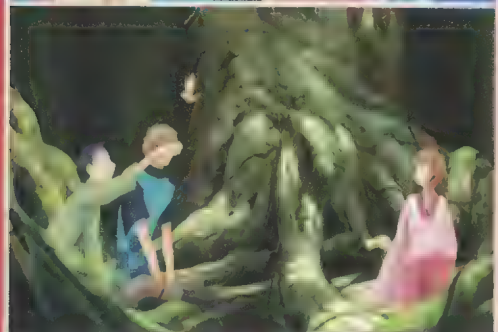
CLAMP, el cuarteto de autoras formado por *Ageha Ohkawa*, *Mokona*, *Tsubaki Nekoi* y *Satsuki Igarashi*, ha consolidado su éxito en nuestro país a lo largo de los últimos años, con obras como **Card Captor Sakura**, **CLAMP Campus Detectives**, **X** y, más recientemente, **xxxHolic** y la obra que nos ocupa, **Tsubasa Reservoir Chronicle**. Al manga, editado por Norma Editorial, se suma ahora la única película de la serie hasta el momento, titulada **La princesa del reino enjaulado**, de la mano de Jonu, quien está en trámites para adquirir también el anime.

AUNQUE TODO DESAPARECIERA MAÑANA, SABRÉ VIVIR SI PERMANECES A MI LADO, SONRIENDO... PUES ES TODO LO QUE NECESITO

La historia empieza en el país de Clow con dos de los personajes más queridos de CLAMP: *Sakura* y *Xiao Lang*, de **Card Captor Sakura**. *Sakura* es la princesa del país, que está gobernado por su hermano *Tôya* con la ayuda del sumo sacerdote *Yukito*. La chica está secretamente enamorada de *Xiao Lang*, un arqueólogo de su misma edad que llegó hace tiempo al país de Clow para investigar unas misteriosas ruinas cercanas al palacio.

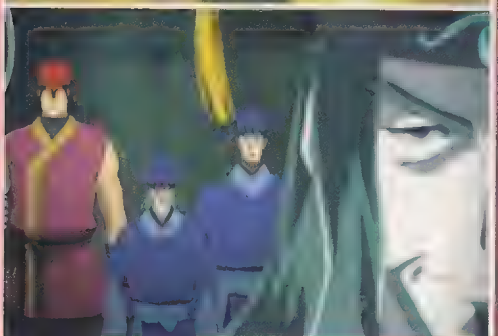
Estas ruinas ocultan un gran poder que está íntimamente relacionado con *Sakura* y que atrae a la princesa hasta allí. Una vez en las ruinas, al tocar un grabado, unas brillantes alas aparecen en su espalda, esparciendo sus plumas. Esas alas son el alma de *Sakura*, y las plumas, sus recuerdos, que quedan desperdigados por otras dimensiones. Habiendo perdido gran parte de su alma, la vida de la princesa peligra, y *Yukito*, empleando todo su poder, la envía junto con *Xiao Lang* ante la única persona que puede ayudarles: *Yuko Ichihara*, conocida como "la Bruja de la Dimensión" y coprotagonista en **xxxHolic**, quien posee el poder que *Xiao Lang* necesita para recuperar las plumas de *Sakura* y salvarla: viajar entre las dimensiones. Ante *Yuko* llegan también *Kurogane*, un ninja procedente de un Japón paralelo y feudal que ha sido desterrado por la princesa *Tomoyo* para que en su viaje conozca a mucha gente y descubra el verdadero significado del poder y la fuerza, pero que sólo desea volver como sea a su mundo; y *Fye D. Flourite*, un amable y enigmático mago del país de Ceres que huye de su mundo y del rey *Ashura*. Ya que viajar entre dimensiones es un deseo difícil de cumplir, deberán ir juntos y pagar el precio entre los cuatro, entregando cada uno de











ellos aquello que más valora (*Sakura* entrega sus recuerdos de *Xiao Lang* y de esta manera él entrega su relación con ella *(N.d.R: A eso se le llama ataque de cuernos)*). *Yuko* les confía a *Mokona Modoki*, una criatura creada por ella y *Clow Reed* a imagen de la *Mokona* de **Magic Knight Rayearth** y que posee el poder de cruzar dimensiones. Gracias a *Mokona*, *Xiao Lang* emprende su viaje por otros mundos para recuperar los recuerdos de su amada junto a *Kurogane*, *Fye* y *Sakura*. A lo largo de su viaje se encontrarán con personajes procedentes de todas las obras de CLAMP que habitan estos mundos paralelos, a la vez que son vigilados por alguien que desea apoderarse a cualquier precio del poder de cruzar las dimensiones "para traer de vuelta un sueño que ya terminó".

LA PELÍCULA: LA PRINCESA DEL REINO ENJAULADO

Precedida por el éxito tanto del manga como del anime, en agosto de 2005 llegaba a los cines nipones **Tsubasa Chronicle: Torikago no kuni no himegumi (La princesa del país de la jaula de pájaro)**, que Jonu nos ha traído en el enésimo Salón del Manga bajo el título **La princesa del reino enjaulado**.

En esta ocasión, nuestros protagonistas van a parar a un reino rodeado por una gran jaula, donde cada persona tiene un pájaro que le acompaña. La única manera de abrir la jaula es con un anillo que está en posesión de la princesa *Tomoyo* (que no es la misma a quien *Kurogane* servía), pero un malvado rey pretende utilizarlo para cerrar la jaula en las tinieblas para siempre, valiéndose del poder de una pluma de *Sakura*. Cuando la princesa *Tomoyo* es secuestrada, *Xiao Lang*, *Sakura*, *Kurogane* y *Fye* se dirigen a rescatarla y salvar al reino enjaulado de la oscuridad.

La película es bastante corta para merecer este calificativo (unos 35 minutos). Eso es bueno y malo a la vez: bueno porque tiene la longitud justa para desarrollar el argumento y en ningún momento se hace pesada, y malo porque te deja con ganas de más. La calidad técnica es muy buena, mejor incluso que la del anime. En lo que a música se refiere, utiliza la banda sonora de la serie, entre las cuales la tan apreciada "A song of storm and fire", más algunos temas propios como el opening "Aerial" y el ending "Amurita".

La edición de Jonu es bastante buena, más que nada por el precio (vale, 12 euros no son poco por lo que dura la película, pero peor podría haber sido...). El doblaje es bueno, a mi parecer, al igual que las voces elegidas, las cuales pegan bastante con los personajes.

LA LEYENDA CONTINÚA

Tras finalizar **Chobits**, y habiendo dejado "aparcadas" **X** y **Lawful Drug**, en 2003 las CLAMP se pusieron manos a la obra con dos nuevos proyectos, para alegría de sus seguidores y pesadilla de sus detractores: **xxxHolic** y **Tsubasa Reservoir Chronicle**. Ambas series discurren de forma paralela, pero cada una tiene su propio argumento bien diferenciado.

En **TRC** encontramos un nuevo estilo CLAMP, tanto en el dibujo como en la narración. En lo que a dibujo se refiere, *Mokona* (la principal dibujante del equipo) consolida un estilo de trazos rectos y gruesos y más simplificado que el de obras anteriores. En cuanto al argumento, con esta serie CLAMP lleva al máximo exponente el recurso del *crossover* (mezclar personajes de distintas obras) que ya habían utilizado en trabajos anteriores.

La serie se empezó a publicar en mayo de 2003 en las páginas de la revista Shônen Magazine y en la actualidad ha alcanzado los 16 tomos recopilatorios. Norma Editorial los edita en nuestro país, habiendo alcanzado el #12 hasta la fecha. La calidad es excelente, aunque el precio (8 euros) pica un poco. También existe una edición de lujo, que sólo se puede conseguir en japonés, con papel de mayor tamaño, páginas a color, un precioso estuche adornado con la imagen de uno de los personajes... y un precio que es un sablazo tal que casi puedes ver al vendedor sacando una cimitarra detrás del mostrador: 16 euros (aunque, al ser de importación, el precio puede variar de una tienda a otra).

Abel (Eriol)

En vista del éxito del manga, la cadena japonesa NHK encargó al estudio BeeTrain un anime de **Tsubasa Chronicle**, que lleva emitiéndose desde abril de 2006 y consta hasta la actualidad de dos temporadas, de 26 episodios cada una (está previsto que se cierre con la tercera). La línea argumental tiene bastantes cambios respecto al manga y, al estar todavía inconclusa la historia original, desconocemos si el anime se cerrará con un final propio o si, por el contrario, el final del manga está más próximo de lo que parece y se cerrarán de la misma manera. Por otra parte, la calidad técnica es excelente a nivel gráfico (con un dibujo más próximo al de la película que al del manga) y bastante buena en cuanto a animación.
También es excelente la banda sonora, tanto en lo que se refiere a temas instrumentales como en canciones vocales, entre las más conocidas el opening de la primera temporada "Blaze" y el ending "Loop", así como uno de los temas que podemos disfrutar durante los capítulos, la fantástica "A song of storm and fire". En nuestro país se pueden adquirir algunos CDs con la banda sonora (Tsubasa Chronicle OST 1 y 2) en tiendas especializadas.
Entre quienes han podido disfrutar de ambas versiones, las opiniones sobre cuál es la mejor están bastante reñidas. Es cierto que el dibujo del anime es excelente, pero el estilo de *Mokona* le da al manga un toque especial del que carece la versión animada; así que lo mejor es considerarlas como versiones complementarias con sus propias virtudes cada una, y si se tiene la ocasión disfrutar de ambas.
La distribuidora Jonu Media está en trámites para adquirir la licencia del anime, pero aún no hay fecha para su lanzamiento en nuestro país.

EXTENDIENDO LAS ALAS HACIA EL MAÑANA

Pudiendo disfrutar por el momento del manga y la película, y esperando el anime en breve, el éxito de **Tsubasa Chronicle** es indudable y, después de **Card Captor Sakura** y **X**, afianza aún más la fama de CLAMP en nuestro país.
Aún no se sabe cuán larga será, pero lo seguro es que tiene garantizado su lugar en el corazón de sus lectores; más aún para los seguidores de CLAMP, ya que en ella podemos reencontrarnos con muchos personajes que recordamos con cariño (u odio, según quiénes). **Tsubasa Chronicle** es simplemente genial: es una historia que atrapa, que rebosa acción, pero que también tiene sus momentos profundos y muchos misterios todavía no desvelados. Si sentís la corazonada de comprarla dejaos llevar por este sentimiento, pues por algo será... ya que, al fin y al cabo, la casualidad no existe... tan sólo lo inevitable.



Gasaraki

Una de mechas mitológicos



La distribuidora Selecta-Visión, con motivo del pasado salón del manga de Barcelona, ha premiado a sus aficionados con el lanzamiento de una de las mejores series de robots (o mechas) de la historia. Y lo ha hecho en formato de lujo ya que la ha editado en un Box de coleccionistas.

Gasaraki es una de esas series tachada como un **Evangelion** más, pero nada más lejos de la realidad. En esta obra se combinan acción, mechas, guerra, mitología y leyenda, con numerosos elementos mitológicos. Y de fondo, una dura crítica a la sociedad y al gobierno actual en periodos de guerra, que no duda un instante en sacrificar vidas por beneficio propio.

ARMAS DE DESTRUCCIÓN MASIVA

Año 2014. Naciones Unidas está alerta tras una extraña explosión en Belgistán, nación ficticia situada en Oriente Medio. La amenaza de la presencia de armas de destrucción masiva ha alertado al gobierno, que duda de las intenciones de Belgistán sin darles el beneficio de la duda. Con la sospecha de una próxima ofensiva, la ONU, con Estados Unidos a la cabeza (cómo no), decide enviar sus tropas para la invasión.

Entre los combatientes enviados a Belgistán, compuestos por el equipo especial de las fuerzas armadas de Japón, se encuentran un miembro de la familia *Gowa*, una familia que trabaja en el mundo de las Armaduras tácticas o ATs en Japón y que ha enviado su producto para probar su funcionamiento. Las ATs son unos *mechas* pilotados por seres humanos, tipo exoesqueleto, sin una altura desmesurada como ocurre en otros animes, y con un armamento muy avanzado que le proporciona al soldado que lo pilota una gran capacidad ofensiva. Japón decide enviar sus nuevos "juguetes" con la intención de probar su funcionamiento y su efectividad en el campo de batalla, así como sus posibilidades gracias a las nuevas mejoras realizadas. Aunque debido a diversas circunstancias, la misión deberá cambiar para volverse algo menos pacífica.

OTRO SOLDADITO DE METAL

Dentro de la tropa enviada a Belgistán por Japón se encuentra *Yushiro Gowa*, el cuarto hijo de la familia, de unos 17 años, que ha sido enviado para probar los nuevos "juguetes" y sacar al máximo sus posibilidades en el combate, ya que se







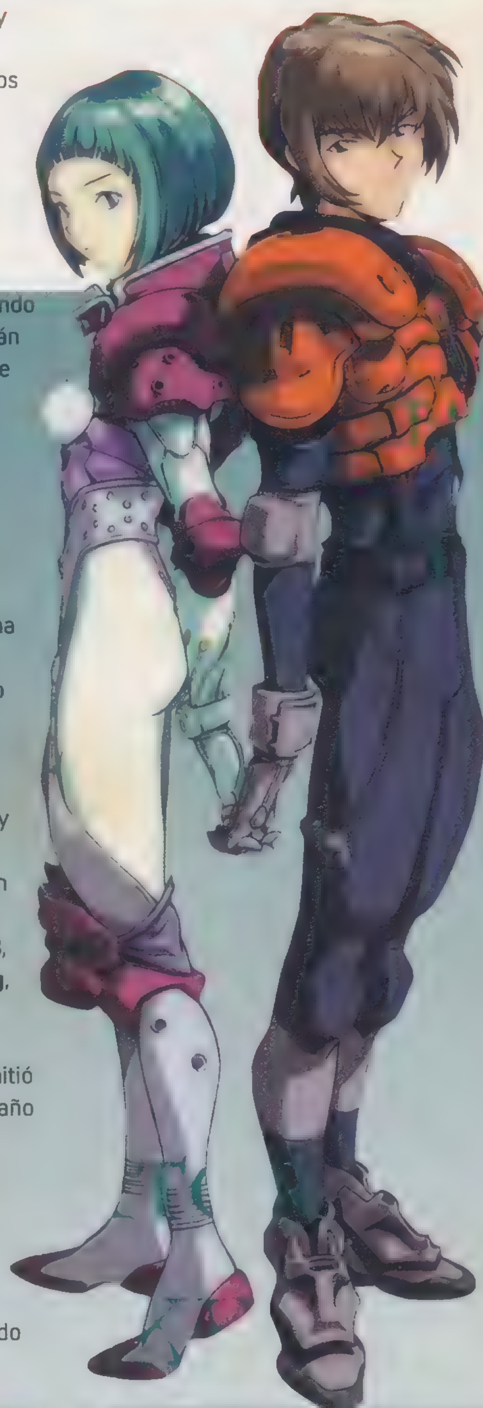
han introducido una serie de mejoras relacionadas con una especie de fibras musculares creadas artificialmente que dota a las Ats de gran agilidad y velocidad. *Yushiro* parece demostrar una gran sincronización con la armadura, lo que le hace un soldado ejemplar en su manejo.
Pero otra cualidad que hace de *Yushiro* un soldado fundamental en la lucha es que, al igual que otros miembros de la familia Gowa, se trata de un *kai*, es decir, una persona que puede hacer la ceremonia del *Gasaraki* bailando el baile del *Gasara*. La danza del *Gasara* es un baile misterioso que combina movimientos del teatro *kabuki* a ritmo de tambor y cánticos tradicionales nipones. Es un ritual de invocación que la familia *Gowa* transmite de padres a hijos a lo largo de los siglos, aunque su naturaleza es un misterio. Sin embargo, la última vez que fue realizado, ocho años antes del inicio de esta historia, ocurrió una gran tragedia.
Instigado por su familia, *Yushiro* comienza a realizar dicha danza, entrando en trance y comenzando a manifestarse un poder misterioso rodeado de unas extrañas luces y unos círculos concéntricos. Sin embargo, de repente es interrumpido por la advertencia de una mujer que se le aparece en pleno trance y que se encuentra en el centro experimental de Belgistán. Debe luchar con ésta hasta que la máscara que cubre su rostro se rompe, y entonces la chica le pone en aviso de que si continúa su ceremonia, volverá el terror.

MECHAS MULTICOLOR

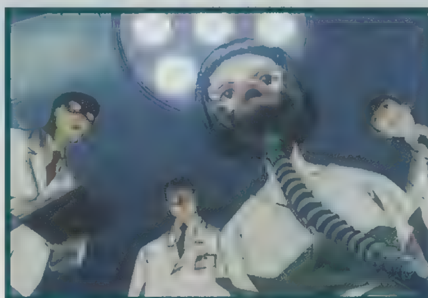
En Belgistán las cosas no están saliendo como debería, y las ATs se dedican a una labor más ofensiva. En plena invasión y reconocimiento del centro de investigación de Belgistán, son atacados por otros ATs, entre los que se encuentra *Miharu*, la desconocida mujer que apareció en el trance de *Yushiro* y que resulta ser una *kai* también. Todo esto, asociado a la presencia de unos extraños símbolos similares a los que se aparecieron cuando *Yushiro* inició la danza del *Gasara*, harán que *Yushiro* y su nueva amiga duden de las intenciones ocultas del gobierno y de las empresas dedicadas a crear los ATs.

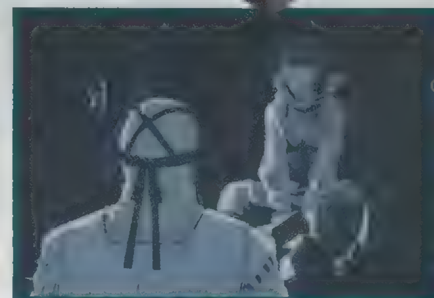
PIEL DE ACERO

Gasaraki es un anime compuesto por unos 25 episodios producidos por *Bandai*, *TV Osaka* y *Sunrise*, esta última empresa dentro de la cual suena el nombre de *Hajime Yatate*, pseudónimo bajo el cual se oculta todo un equipo de Sunrise que ha trabajado en otros animes como **Cowboy Bebop, Gundam, Escaflowne**... Asimismo hay que hablar de *Ryosuke Takahashi*, director del anime que ha trabajado en otras obras como **Rurôni Kenshin**, el storyboard de **Astroboy** del año 1988, la dirección de **Hi no Tori** o la de **Flag**, y que cuenta con la ayuda de *Goro Taniguchi* en la dirección (**My Hime, Planetes, Yu gi Oh**...). El anime se emitió en Japón en TV Osaka en octubre del año 1998. Además hay que hablar de un manga de mismo nombre, creado por *Meimu* y publicado en Japón por la Kadokawa con un total de cuatro tomos. En nuestro país ha sido publicado por Selecta-Visión, misma distribuidora que ha lanzado al mercado el anime en DVD, ahora en pack.









MÚSICA MITOLÓGICA

Si algo hay que destacar de esta obra es su increíble banda sonora, con temas que combinan cánticos pseudo-místicos con melodías de gran ritmo. El opening se llama **Message#9** interpretado por *Tomoe Tane* y el ending, **Love song**, también interpretado por dicha cantante. Ambos temas combinan música tradicional nipona con ritmos más modernos, en un estilo que bien podría llamarse *New age* o *Fusion*, pero que no es más que la combinación de dos épocas, dos generaciones, en un sólo tema.

¿Danza de Gasara? Yo sólo conozco las seguidillas...

En nuestro país, como ya hemos comentado previamente, hemos tenido la oportunidad de disfrutar de este producto gracias a la distribuidora Selecta Vision, tanto el manga como el DVD que salieron al mercado hace un par de años. Y ahora con el lanzamiento del pack, el disfrute se amplía.

Sin embargo, será gracias a la emisión en el canal público Cuatro cuando la mayoría del público aficionado pueda disfrutar de esta magnífica serie. Eso sí, si el horario es aceptable o al día siguiente no haya que madrugar, porque si no... habrá que adquirir el estupendo pack.

Arenas movedizas

Gasaraki es una serie para adultos debido a su compleja trama y a su espectacular diseño de personajes y mechas, aunque quizás lo que la hace una serie de culto para los aficionados a este género es su perfecta conexión con hechos reales de la historia de la humanidad, como si se tratase de una versión animada de ciertas guerras que se van sucediendo a lo largo de los años y de las que nosotros tenemos noticias por la televisión. Combinando elementos de ciencia-ficción con antiguas leyendas y poderes cuasi-mitológicos, nos ofrece una dura visión de las ocultas intenciones que puede llegar a tener un estado en su conquista para una supuesta prevención de una catástrofe debida a las armas de destrucción masiva. No os vais a encontrar toques humorísticos ni gracietas que no vienen a cuento, se trata de un anime serio que pretende dar un mensaje, eso sí, sin hacer de su visionado una pesada carga en la que el público termine por aburrirse y cambiar, sino que adereza la trama con batallas y enfrentamientos de gran acción (hablando claramente: NO es **Evangelion**... por fortuna).

En resumen

Se trata de un anime realizado con cuidado y a la perfección donde bajo una combinación de elementos de ciencia ficción y alta tecnología con elementos mitológicos pertenecientes a otra generación, se escond°e una crítica a la sociedad actual y a las intenciones deshonrosas de un gobierno durante la guerra.



David (Hyrule enciclo) Heredia

D. GrayMan



La lucha entre los siervos del Señor y los demonios... literalmente Glénat ha apostado fuerte por el género shônen, en especial por el que proviene de la Shônen Jump, que parece ser el que más éxito tiene entre el público de nuestro país.





Uno de los nuevos manga publicados por Glénat durante el XII Salón del Manga de Barcelona ha sido **D.Gray-man**. Esta obra, que puede resultar desconocida para muchos, es sin embargo uno de los mangas de más éxito en la revista japonesa **Weekly Shônen Jump**, en donde se publican también otros títulos tan conocidos por estos lares como **Naruto**, **Bleach** o **One Piece**. Recientemente se estrenó el anime, y todo apunta a que pronto será uno de los temas de conversación entre los otakus españoles.

KATSURA HOSHINO, CREADORA DE AKUMAS

Poca es la información que se conoce sobre quién ha creado este manga. Tan poca que incluso se desconoce si es hombre o mujer, aunque los rumores apuntan a esta última posibilidad, por lo que en lo sucesivo la trataremos de tal. *Katsura Hoshino* nació el 21 de abril de 1980 en la prefectura de Shiga. Se aficionó al dibujo de pequeña y está muy ligada a su gato *Koro*. Comenzó su carrera como dibujante profesional con el *one-shot* **Zone** (2002), publicado en la revista **Akamaru Jump**. Al año siguiente, publicó otra historia corta llamada **Continue** (2003), sólo que esta vez su trabajo fue publicado en la revista **Shônen Jump**, también de la editorial Shueisha. Actualmente trabaja en su última obra, **D.Gray-man** (2004), que se ha convertido en todo un fenómeno en Japón y de la que ya se puede disfrutar de una versión animada en su país de origen.

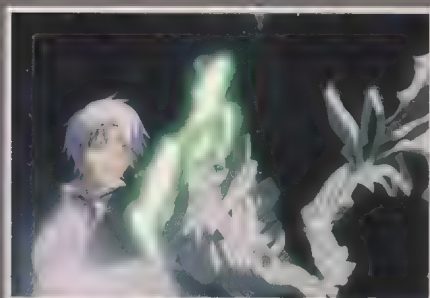
DE EXORCISTAS VA LA COSA...

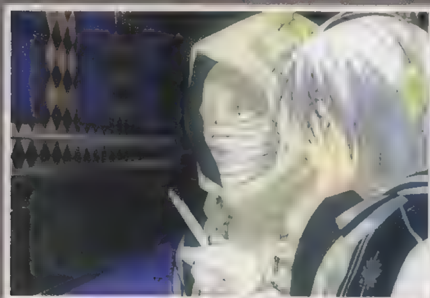
No, nada que ver con la película aquella de la niña a la que le daba vueltas la cabeza como si fuera un tiovivo. La historia se centra en el joven *Allen Walker*, un exorcista que vive en un imaginario siglo XIX en Europa. *Allen* es miembro de la *Organización de la Sombra*, formada por exorcistas de todo el mundo, la cual está vinculada al Vaticano. La misión de dicha organización es detener al *Conde Milenario* (*The Millenium Earl*), una malvada entidad demoníaca que pretende limpiar el mundo destruyendo a la humanidad del mismo modo que lo hizo el Diluvio Universal.

Los exorcistas son gente especial, compatibles con la llamada "Inocencia", una sustancia divina que tiene el poder de ser capaz de combatir a los súbditos del *Conde*: los Akuma. Se dice que hay exactamente 109 trozos de Inocencia repartidos por el mundo. Cuando uno de estos trozos de Inocencia encuentra a una persona











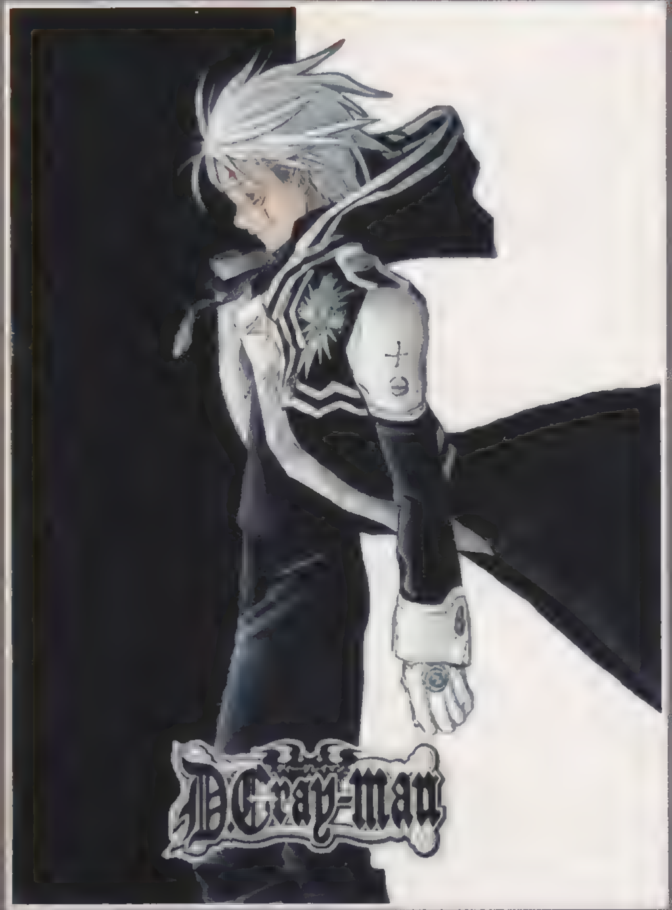
compatible, puede evolucionar para transformarse en un arma con la que poder luchar contra los Akuma.
A medida que avanza la historia, *Allen* va conociendo a más exorcistas junto a los que deberá cumplir la misión de encontrar los trozos de Inocencia restantes, y combatir a los Akuma, que atacan a las diversas ciudades por las que pasa. *Yu Kanda*, *Lenalee Lee* y *Lavi* son algunos de los compañeros que le acompañarán y ayudarán a hacer frente a la amenaza que suponen los Akuma, el *Conde Milenario* y sus subordinados más poderosos: la familia de Noé, humanos con un poder similar al de los Akuma de alto nivel que pretenden aniquilar a todos los exorcistas que pongan en peligro sus planes de destrucción.
La combinación de acción y humor de este manga hace de él un título a tener muy en cuenta, aunque quizás su principal baza se encuentre en la ambientación y el diseño de los personajes, que son sin duda de lo más atractivo de la serie. Así mismo, pese a que el argumento no es especialmente enrevesado ni cuenta con giros argumentales espectaculares, la narración de la historia tiene momentos de mucha tensión y otros especialmente emotivos que os harán saltar la lagrimilla.

La editorial Glénat, que como ya hemos dicho es la que publica el manga de marras, ha realizado una edición de lo más lograda, con una traducción muy correcta (si bien no acaba de gustarme eso de "*arma contra Akuma*") y usando los nombres oficiales. Quizás el único punto negativo de esta edición es que no se han conservado las portadas (atención, digo las portadas, no las sobrecubiertas), en las que había ilustraciones humorísticas muy divertidas.

EL PODER DE LA INOCENCIA

Como era evidente, un manga de tanto éxito no podía quedarse sin su correspondiente anime, así que la gente de TMS Entertainment se puso a trabajar para que esto no quedara así. El anime de **D.Gray-man** se estrenó el 3 de octubre de este mismo año. En el momento en que escribo estas líneas, se han emitido ya siete episodios de la serie, que recogen los dos primeros tomos del manga. El director es *Osamu Nabeshima*, quien ha trabajado también en series como **Magic Knight Rayearth** o **Fushigi Yuugi**. El diseño de personajes ha sido realizado por *Hideyuki Morioka*, que ha participado en otras series igualmente conocidas como **Arcade**





Gamer Fubuki, **Read or Die** o **Sakura Wars**.

Debido a la reciente aparición del anime, éste cuenta de momento con sólo un tema de apertura y otro de cierre, aunque es previsible que haya muchos más a lo largo de la serie. Así, como tema de inicio tenemos **Inocent Sorrow**, interpretado por el grupo *abingdon boys school*, y que resulta una canción de lo más rítmica y pegadiza. Por otra parte, como tema de cierre nos encontramos con **Snow Kiss**, de *NIRGILIS*, que al contrario que la anterior es una canción más relajada.

Como cabe imaginar, *Allen* y compañía ya se están haciendo un hueco entre el mundo de los videojuegos, y aunque de momento sólo han aparecido en los juegos **Jump Super Stars** y **Jump! Ultimate Stars** para Nintendo DS, que reúnen a personajes de varios mangas de la revista de Shueisha, está programado que para marzo de 2007 salga a la venta un juego sobre la serie también para NDS, así que los "japos" no tardarán mucho en ver exorcistas en su portátil.

DISEÑOS DIABÓLICAMENTE GENIALES

La ambientación oscura y el diseño de los personajes son sin duda uno de los aspectos que hacen tan atractivo al manga, ya que, además de originales, todos los personajes tienen un cierto carisma que los hace importantes dentro de la trama. A su vez la autora ha sabido dotarlos de una personalidad única que hace que cada uno de ellos tenga su propia pequeña legión de admiradores.

Los diseños son otro punto a destacar en el aspecto gráfico, pues si bien los propios exorcistas y sus armas son de lo más peculiar, son los Akuma y demás entes extraños los que tienen un diseño más original. Pese a que los primeros son todos iguales, los Akuma de nivel 2 y superior tienen su propio estilo y personalidad que los hacen muy representativos en la historia, siendo quizás el que más el mismo *Conde Milenario*, cuyo diseño casi cómico se vuelve siniestro cuando pone cara de malo.

RESUMIENDO, QUE ES GERUNDIO

D.Gray-man se desmarca de los típicos *shônen* de acción dando prioridad a la historia, aunque también cuenta con espectaculares combates. Personalmente, creo que es un manga que no dejará indiferente a nadie, pues tiene un poco de todo: acción, suspense, humor, tragedia... así como una historia original y atrayente que enganchará a todos por igual. Así que ya sabéis, si estáis hartos de los típicos manga en los que los personajes se machacan entre sí porque les gusta demostrar lo machotes que son y queréis leer algo distinto con un argumento interesante, sin renunciar por ello a ciertas dosis de acción (todas ellas justificadas), dadle una oportunidad a **D.Gray-man**, seguro que no os decepcionará.

TODO para tu MOVIL

VIDEOS

Envía VIDE ANI seguido del código del video elegido 7775

63209	63205	63202
64303	63195	63191
63183	62033	41005
62032	64338	62031
63181	63178	62026
62034	62018	62028

CHAT 24 Horas

Envía CHAT ANI al 7775

¡Haz amig@s de tu ciudad!

DINAMICOS

Envía DINA ANI seguido del dinamico elegido al 7775

4328	4329	4330
4334	4335	4336
4338	4358	4359
4360	4361	4318

SONIDOS REALES

Envía REAL ANI seguido del código de tu canción al 7775

TREN PASANDO 9579	PATOS 9600	PERRO LADRANDO ... 9621
[illegible]	ALELUYA 9601	[illegible]
BUHO 9581	[illegible]	TOQUE MILITAR 9623
[illegible]	OSO 9603	[illegible]
CABALLO 9584	LEON 9604	LOUIS AMSTRONG ... 9625
[illegible]	LORO 9606	[illegible]
CHARLESTON 9586	JAGUAR 9607	RATON 9627
[illegible]	TIGRE 9609	[illegible]
GALLINAS 9590	[illegible]	LOBO 4 9629
[illegible]	LOBO 9611	[illegible]
GALLO CACAREANDO .. 9593	[illegible]	VACAS 9632
[illegible]	INSECTOS VOLANDO .. 9613	[illegible]
GALOPE DE CABALLO . 9595	LEON RUGIENDO ... 9614	MUSICA DEL NO-DO .. 9635
[illegible]	LOBO 2 9617	[illegible]
GATO MAULLANDO ... 9597	[illegible]	UAAAAA, JA JA JA ... 9639
[illegible]	THE ENTERTAINER ... 9619	[illegible]
INDIOS AMERICANOS . 9599	RUIDOS DE JUNGLA ... [illegible]	UAJAJAJAJA 9641

POLIFONICOS

BACILOS - EN SOLO UN SEGUNDO 70843	INCUBUS - DRIVE 70897
BELINDA - VIVIR. 70844	JUANES - LA TIERRA 70834
BENNY BENASSI - SATISFACTION 70896	KEANE - THE IRON SEA 70856
BEYONCE FEAT. JAY Z - DEJAVU 70845	LA QUINTA ESTACION - DARIA 70898
CARLOS VIVES - LUNA NUEVA 70876	LADYTRON - SEVENTEEN (DISCO) 70858
CHAYANNE - SUBE AL DESVAN 70847	MADONNA - FORBIDDEN LOVE. 70835
DADDY YANKEE - MACHUCANDO 70833	MANA - LABIOS COMPARTIDOS 70859
DAVID TAVARE - SUMMERLOVE 70879	HESTOR EN BLOQUE - YO MAÑANA 70887
DIEGO TORRES - QUISIERA 70848	NICKELBACK - FAR AWAY 70862
DON OMAR - ANGELITO VUELA 70894	NICKELBACK - HOW YOU REMIND ME ... 70863
EDURNE - DESPIERTA 70881	NORAH JONES - TURN ME ON 70864
EL SUENO DE MORFEO - LA NOCHE. 70882	PARIS HILTSON - STARS ARE BLIND 70865
ERREWAY - SERA DE DIOS 70883	PAUL VAN DYKE - ANGEL (DISCO) 70866
ERREWAY- BONITA DE MAS 70884	PAUL VAN DYKE - AVENUE (DISCO) 70867
FATBOY SLIM - PRAISE YOU (DISCO) ... 70851	RBD - OTRO DIA QUE VA 70899
H.I.M - IN JOY AND SORROW 70855	RBD - SALVAME 70900

Envía POLI ANI seguido del código de tu canción al 7775

[illegible]

FONDOS

Envía FOTO ANI seguido del código del fondo elegido al 7775

2308	2310	3259	3335	3373	3380	3515	3549	5101	5116	5303	5326	5327	6103
6104	6106	6110	6145	6147	6213	6227	81012	81016	81017	81024	8105	8106	81084
81085	81091	81092	81093	81122	81123	81126	81127	81136	81143	8115	81199	81200	81240
81241	81244	81246	81250	81260	81261	81262	81264	81270	81271	81275	81278	81281	81289
81298	81293	81294	81295	81298	81316	81317	81348	81360	81388	81494	81495	8153	81606
81612	81648	8167	81749	81753	81754	81804	81805	81806	8188	81916	82059	81924	81927
82160	82164	82165	82174	82183	82184	82175	82203	82204	82247	82559	8414	8614	8875


MANGANIME MAGAZINE
ANIMEDIA
アニメディア




ANIMEDIA
アニメディア



PORNOSTARS VIDEOS

LAS DUDAS MÁS XXX

LUCÍA LA PIEDRA · ANASTASIA MAYO

LAS ESTRELLAS DEL CINE XXX ESPAÑOL

3779 3782
3780 3783
3781 3784

envía AVI61 + un espacio + el código del vídeo al 7008

SONIDOS REALES

envía PF74 + espacio + código sonido al 7494

TOP SONIBROMAS

Mensaje del caudillo	Franco
Como el luisma no se entera	Luisma (Aida)
Es tu jefe para tocarte los huevos	Barragan
El Luisma	Tonomix
Richard coge el teléfono	El gitano
Que poderio tengo en el coño	
Barça La la la Fc Barcelona	Cantico
Risa Shinchan	Shinchan
Franco	Tonomix
Alcohol	Canticos de futbol
Franco desde la tumba	Franco
Barça Forza Barça	Cantico
R Madrid Yo te animare	Cantico
F1 Alonso	F1 Alonso
Atleti Atleti, Atletico de Madrid	At. Madrid
Cariño me lo puedes coger	
Sevilla - Hasta la muerte	Cantico
Por dios trata de cogerlo	Luis Moya

MUSICAREAL

envía MUSIC74 + un espacio + el código de la canción que quieras al 7808

POLIFONICOS

envía TONOS30 + un espacio + el código de la canción que quieras al 7494

Real	Poli	Interprete Titulo
0120	80143	Criticar por Criticar Fangoria
1722	90855	**Si estoy loca Malú**
1943	90672	Breaking free High School Musical
7186	80082	**BSO La pantera Rosa**
[illegible]	89806	Ni una sola palabra Paulina Rubio
[illegible]	89222	Dejame verte Diego Martin
[illegible]	89798	**Labios compartidos Maná**
[illegible]	90325	A la primera persona Alejandro Sanz
[illegible]	90208	Quien me iba a decir David Bisbal
[illegible]	84067	**El Exorcista**
[illegible]	90307	Dolly song (levas polka) Holly Dolly
7553	89502	Puede ser Kiko y Shara
[illegible]	82793	Memorias de Africa
[illegible]	89075	Hips dont lie Shakira
[illegible]	90019	**Let me out Dover**
[illegible]	88140	Besos El Canto del loco
[illegible]	89130	Solo quedate en silencio RBD Rebelde
[illegible]	84699	Highway to hell AC/DC
[illegible]	89129	Rebelde RBD Rebelde
7161	89291	Me voy Julieta Venegas
9070	89853	Aire ke respiro El Peche
[illegible]	84207	**El Padrino Cine y televisión**
[illegible]	89635	Dulce locura La Oreja de Van Gogh
[illegible]	90189	Y ahora Manuel Carrasco
[illegible]	88140	Besos El Canto del loco
[illegible]	89551	**Gasolina, Sangre Y Fuego Haze**
[illegible]	90031	I don't feel like dancing Scissor sisters
7770	89660	Summerlove David Tavare
[illegible]	89379	Te echo de menos Chayanne
7312	89601	Himno Oficial Del [illegible] Sevilla
[illegible]	89560	Liberta Haze
[illegible]	89936	Oju lo que la quiero El Arrebato
[illegible]	90013	Despertare cuando te vayas D-Demaría
[illegible]	89051	Muñeca de trapo La Oreja de Van Gogh
[illegible]	89831	Vengo vengo veneno Antonio Carmona
3722	84421	With or without you U2
[illegible]	84724	BSO El bueno, el feo y el malo
[illegible]	89768	Deja vu Beyonce
[illegible]	90022	**Por la noche Mala Rodriguez**
[illegible]	89626	World hold on Bob Sinclar
[illegible]	89131	Salvame RBD Rebelde
[illegible]	86028	Regresa a mi Il Divo
6513	88731	Satellites September
[illegible]	89861	Te entiendo Pignoise
[illegible]	89767	Te busque Nelly Furtado
[illegible]	89852	**Contec Don Omar**
[illegible]	90652	Asturies ye diferent Dani la Eme
[illegible]	90024	Call me when you're sober Evanescence
[illegible]	84446	Cara al Sol Himnos
[illegible]	88145	Don't Cha Pussycat Dolls
[illegible]	89878	Eloise Tino Casal
[illegible]	82915	Noches de bohemia Navajita Plateá
[illegible]	89762	Solo por ti La Pérfida del parque

ESPECIAL VIDEOJUEGOS

83754 Kingdom Hearts
83737 Dragon Ball Z
83705 Zelda
83757 Sonic The Hedgehog
83738 Metal Gear Solid
83750 Super Mario Brothers
83739 Final Fantasy
83719 Super Mario World
83732 Mortal Kombat
83733 Resident Evil 2

ARTISTAS ORIGINALES

¿quieres Charlar conmigo?

803 44 35 28

FONDOS COLOR A TU IMAGEN

Y ANIMACIONES PARA TU MÓVIL

envía un mensaje con el texto WAP25 al 7494

[Recuerda separar las palabras con un espacio] Ej: WAP25 48381 al 7494

DESCÁRGATE LOS STRIPPERS MÁS SEXYS Y ANIMADOS ¡SUBE LA TEMPERATURA DE TU MÓVIL!

ANIMACIONES

46418 · 45543

47074 · 42730 · 41705 · 45419 · 45491 · 42581 · 45581

45882 · 42731 · 42792 · 46815 · 41121 · 47077 · 43084 · 48954

TOP

46955 · 35492 · 36238 · 36244 · 37768 · 39000 · 39728 · 39922

Malena Gracia

48928 · 48929 · 48930 · 48931 · 48932 · 48933

VIDEOS XXX

ESCENAS DE CHICAS XXX

SELECCIÓN DE AUTÉNTICAS PELÍCULAS PARA ADULTOS

2134 · 2123 · 2121
2127 · 2135 · 2114
2214 · 2137 · 2255
2115 · 2108 · 2107
2110 · 2113 · 2117

VIDEOS CENSURADOS POR SU ALTA CARGA SEXUAL ¿TE ATREVES A VERLOS?

7209053
7207001
7143001
7141010
7126073
7126045
7125056
7125044
7125031
7125002
7124019
7124009
7123056
7123047
7123046
7123017
7122086

ESCENAS XXX

vídeo de la semana código 2111

JUEGOS JAVA

Envía PLAY7 + espacio + código juego al 7494

convierte tu móvil en una consola portátil

LOS MÁS PEDIDOS POR LOS USUARIOS!

1251 Bubble Bash
1836 50 x 15
1850 Millonario
2080 Sopa de Letras
1069 Sonic The Hedgehog Part 2
1067 3D Minigolf
1431 Pamela Erotic Bricks
1523 Luxor
2074 Sudoku
2098 King of Sex City
2095 Torrente X
1499 2006 Real Football
1422 Platinum Solitaire
1457 Prince of Persia

3607 · SONIC 7741 · 1714 · Shanghai 2079 · 1466 Sexy Poker Susana Reche · 1262 · 1743 · Strip Poker · 2034 · 1081

ICE AGE 2 9959

MENUS PARA MOVILES

INDIOS 6168 · BRUJAS 3431 · Hadas 1909

llena tu móvil de lo que te gusta

envía TEMA52 + espacio + código tema al 7494

Tuning 2252

Bebes
Tuneados
Calaveras
Chicas en bikini
Che
Kamasutra
Tequieros
Megatetas
Desnudas
Mascotas
Tuning
Tíos Buenos
Rubitas
Tías en bolas

LOGOS Y TONOS
www.LOGOSYTONOS.COM

ATENCIÓN AL CLIENTE 902013016

Malena Gracia 1008

Full Moon wo Sagashite

En busca de la Luna llena



"¿Sabes? Nosotros sólo vemos una cara de la Luna por los movimientos de rotación y traslación de la tierra. Con lo bonita que es.... En su cara oculta, que tiene muchos más impactos de meteoritos, sólo hay agujeros y cráteres. La Luna nos oculta sus heridas y sigue brillando siempre hermosa... La primera vez que te vi, Mitsuki., pensé que no podrías tener un nombre más apropiado".

Mitsuki significa luna llena, o lo que es lo mismo, *Full Moon*. Así es nuestra protagonista, una chica que no deja de sonreír aunque la vida se lo ponga difícil, una chica que espera, con verdadera ansia, el retorno de su gran amor, *Eichi*, el chico que la comparó con la Luna poco antes de irse a vivir a Estados Unidos. Pero... Antes de hablar de eso... ¿Por qué no empezamos des de el principio?

UN SUEÑO: CANTAR

La protagonista de esta historia es *Mitsuki*, una niña de 12 años a quien le apasiona cantar. Cuando era más pequeña hizo una promesa a *Eichi*, su gran amor, justo antes de que éste se fuera de la casa de acogida donde vivían los dos para irse a los lejanos Estados Unidos. Se prometieron que, cuando se volvieran a ver, estarían cada uno de ellos más cerca de sus sueños. Pero hay un pequeño problema. No sólo hace 2 años que la chica no sabe nada del muchacho, sino que además tiene problemas que le impiden cantar: un tumor en la garganta que si no se opera la matara. Y la niña, que es cabezota como ella sola, no quiere operarse. ¿Por qué? Pues porque operarse significa no poder volver a cantar, y claro... Ella prometió estar más cerca de su sueño el día que él volviera. ¿Cómo lo va a hacer si no puede ni cantar? Así las cosas, llegamos al inicio del tomo, cuando la pequeña quiere ir, tanto si sí como si no, a una audición para conseguir ser cantante, una audición para mayores de 16 años. El problema radica en que la niña vive con su abuela y ésta, al estar la niña enferma, no le permite salir de casa. Mientras planea cómo irse sin que nadie se dé cuenta, de la pared sale un chico con orejas de gato... ¡seguido de una chica con orejas de conejo! ¿Quiénes son? ¿Cómo han logrado salir de la pared? ¿Qué hacen en su casa? ¿Por qué llevan esas vestiduras y esas orejas?
Los dos personajes resultan ser *Takuto* y *Meroko*, "dos representantes de la muerte que se camelan hasta al niño más llorón", los "fideos con sopa" tal y como ellos se hacen llamar. Pero... Si son representantes de la muerte... ¡Ningún humano debería poder verles! ¿Cómo es que *Mitsuki* les puede ver? Es más... ¿Qué hacen dos representantes de la muerte frente a ella? Tal y como le cuenta *Takuto*, *Mitsuki* va a morir dentro de un año y han venido porque justamente ese día va a aparecer en su vida alguien que va a intentar detener esa muerte anunciada.

OBJETIVO CUMPLIDO

¿Cómo logrará la niña cumplir su sueño si no puede forzar la voz ni va a vivir lo suficiente para ser adolescente y poder participar en audiciones?
Takuto, sintiendo un poco de pena por la niña, decide ayudarla y, como él es un representante de la muerte, por arte de magia la transforma en una bonita adolescente de 16 años sin problemas de salud, una transformación que dura unas horas, una transformación que tendrá lugar siempre que ella se lo pida al muchacho.
Resuelto el problema de la edad y la falta de voz, *Mitsuki* se va hacia el sitio donde tiene lugar la audición. Allí conoce a *Madoka Wakamatsu*, una de las chicas que, al igual que ella, espera iniciar su carrera como cantante al superar esa prueba.
Sin embargo y como no podía ser distinto en un Shôjo, la protagonista consigue ganar la audición al demostrar que tiene

Laura Pla "Azukys"

llevo al suicidio?
¿Conseguirá *Mitsuki* ser una cantante famosa? ¿Quién intentará detener su muerte dentro de un año? Y sobre todo... ¿Lo conseguirá?



¿QUIÉN LO EDITA?

Empezamos el apartado más "técnico" del artículo, fijándonos en cuál ha sido la editorial que ha publicado aquí en España este tan esperado manga.
Digo que nos fijemos en la editorial, porque este título, la que por el momento es la última obra terminada de *Arina Tanemura*, iba a ser publicada por otra editorial, la misma que ha publicado algunos de los demás mangas de la autora, mangas que nombraremos más abajo.
Así pues, hablamos de la editorial Glénat y la editorial Planeta.
En un principio eran los chicos de la editorial Planeta quienes tenían los derechos para publicar **Full moon wo sagashite** (el nombre original en japonés) en nuestro país. Dijeron que lo sacarían a mediados del año pasado, después dijeron que a finales de año, a principios de este año... y, finalmente, todos nos hemos sorprendido al ver que al final ha sido la editorial Glénat quien lo ha publicado. En fin, como siempre, problemas con los derechos.
Contada ya la anécdota, pasamos a lo de siempre. Este manga esta compuesto por 7 tomos de unas 200 paginas cada uno, a 7,50 euros. La lectura se hace en sentido de lectura oriental y lleva sobrecubiertas, como viene siendo habitual en esta editorial.

¿VERSIÓN ANIMADA?

Así es. Este manga consiguió, nada más llevar 4 capítulos, que se le hiciera su propia versión animada, un total de 52 capítulos que narran la historia de *Mitsuki*. Por desgracia, ninguna distribuidora ha dado, por el momento, señales de querer traerla a España, aunque esperamos que si las ventas del manga tienen éxito (y lo tendrán siendo un manga de *Arina Tanemura*), alguien se anime a dárnosla a conocer.

LA REINA DEL SHÔJO

Junto con *Wataru Yoshizumi* (la superconocida autora de **Marmalade boy**), *Arina Tanemura* es uno de los grandes pilares en los que se centra la editorial Planeta para publicar Shôjos. Como ya hemos dicho más arriba, al final no ha sido ésta la editorial que ha publicado **Full Moon**, pero si otros de los muchos mangas hechos por la autora. Hablamos de historias como **Kamikaze Kaito Joanne** (que también la hemos podido disfrutar con su versión anime), **Time Stranger Kyoko** e **I..O.N**. 3 historias que han dado mucho que hablar a las fans de las historias románticas.
¿Cuál es la próxima historia que nos tiene que llegar de la autora? Su último proyecto, que aún no ha visto la luz aquí, es Shinshi Doumei Cross, traducido al inglés como The gentleman Alliance.

UN PRECIOSO MANGA

Full Moon narra una historia que, aun sin poder ser verosímil, es preciosa. No es sólo el argumento lo que hace que Full Moon sea uno de los mejores manga Shôjo que el panorama de las editoriales en España nos ha ofrecido, sino que también su dibujo, con esas imágenes de la protagonista sonriendo o poniendo una cara melancólica, nos consiguen hacer sentir muchas emociones distintas. Por si fuera poco, algunas frases, sobre todo aquellas que dice *Eichi* en los recuerdos que tiene *Mitsuki* de él (como la que sale al principio de este artículo), son dignas de ser enmarcadas.
En definitiva, para ser una historia 100% inverosímil, esta muy bien hecha, tratada y dibujada. Y, por si fuera poco, la cantidad de azúcar que desprende es mínima.

¿UNA BUENA COMPRA?

Después de escribir el párrafo anterior, creo que no soy quien para aconsejaros si debéis compráros lo o no, porque en mi opinión, cualquier aficionado al Shôjo debería darle una oportunidad. Aunque parece el típico manga de idols y todo eso, en realidad es mucho más. Una historia bonita con final inesperado que se aleja de la típica historia de instituto llena de amoríos y problemas entre amigas.
Vosotros tenéis la última palabra.

D·N·Angel

Cuando te miro... siento que soy otro



D.N.Angel es un manga de la famosa autora Yukiru Sugisaki, conocida en nuestro país sobre todo por Brain Powered. Ahora, con la distribución de la serie en DVD por parte de Jonu Media, estamos todos de enhorabuena.

Y AUNQUE PAREZCA MENTIRA... ME TRANSFORMO EN OTRO, CUANDO ME MIRAS

Daisuke Niwa, el protagonista de esta historia, acaba de ser rechazado por la chica que le gusta, *Risa Harada*. Para él, ya no puede haber más sorpresas el día en que cumple 14 años, pero en su casa sufre una extraña transformación, convirtiéndose en un chico algo mayor, con el pelo oscuro y completamente distinto al *Daisuke* de antes. Después de mirarse una y otra vez sin entender qué ha pasado, decide bajar a decírselo a su madre, aunque la reacción no es la que él imaginaba: Toda su familia se lo esperaba.

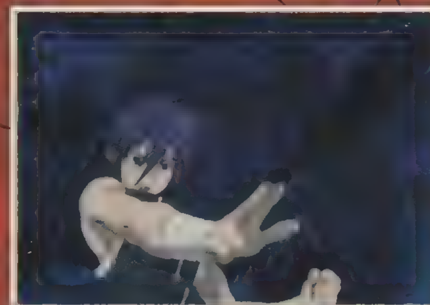
Lo que ha provocado esa transformación es el ADN de la familia. Cuando los miembros varones llegan a los 14 años se transforman al pensar en la chica que les gusta en *Dark*, un conocido ladrón de 17 años, alto, muy atractivo y con su propia personalidad. *Dark* ha aparecido durante generaciones, por lo que ha conseguido hacerse muy famoso, aunque ya hace 40 años desde su última aparición (el anterior descendiente es la madre de *Daisuke*, y el gen sólo afecta a los varones).

La madre con todo esto se lo pasa de vicio: ve a su hijo convertido en un joven bien guapo, consigue obras de arte, lo viste para sus trabajitos nocturnos y manda notas a la policía para que sepa dónde va a actuar *Dark* (igual que hace *Jeanne*, de **Kamikaze Kaitou Jeanne**).

Para ayudarlo en los robos está *With*, la extraña mascota de *Daisuke*, que parece un conejo. *With* puede transformarse en *Daisuke* para sacarlo de los apuros cuando se transforme en *Dark* en momentos inoportunos, o ayudar a *Dark* en sus robos proporcionándole unas enormes alas negras. Aunque bueno, la ayuda de *With* "versión *Daisuke*" puede llegar a ser temible, ya que tiene cierto problema con las palabras y en vez de decir *"Daisuke"* dice *"Daisuki"* (que significa "te quiero mucho"). Aunque ahí no acaba el embrollo de todo. Para revertir la transformación, *Dark* tiene que ver a la persona que le gusta, que acaba siendo *Riku Harada* (la hermana gemela de *Risa*). Así que... imaginaos al pobre





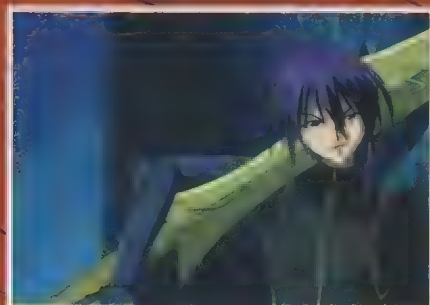


Daisuke en clase con las dos hermanas delante suyo.
Pero por supuesto, *Dark* va a tener un enemigo: *Krad*, un rubiales chiflado de 17 años que lleva persiguiendo desde siempre a *Dark*. Es el alter ego de un descendiente de la familia rival de los *Niwa*, *Satoshi Hiwatari*, un compañero de clase de *Daisuke* y que a sus 14 años ya es policía. Desde el principio se lo ve rarito al chico, además de que ve a *Daisuke* transformarse en *Dark* sin inmutarse.
Y por último nos encontramos con *Tsuyoshi Saehara*, uno de los mejores amigos de *Daisuke* y reportero aficionado. Cuando se entera de la reaparición de *Dark*, decide cubrir la noticia en cada uno de sus robos.

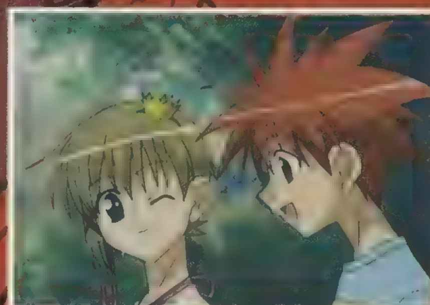


LA QUE ESTÁ DETRÁS DE TODO

La culpable de todo esto es *Yukiru Sugisaki*, una autora que comenzó a dibujar en clase desde muy pequeña y a quien los profesores llamaban la atención constantemente. Nació un 26 de septiembre y comenzó su aventura como mangaka en 1995 realizando una adaptación del videojuego de Playstation **Sotsugyou M** (**Male Graduation**) creado por *Arisugawa Kei* (**Tenshi no shippo**). Gracias a esta primera obra consiguió hacerse un huequecito en los lectores japoneses (no confundir con **Sotsugyou M + Plus**, dibujado por *Kyoko Nishiomi*). Un año más tarde publica el que sería su primer manga original, **Megami Kouhosei**, más conocido en nuestro país como **Candidate for Goddess**, manga con el que consigue una gran aceptación por parte del público japonés y ser así animado bajo el sello de Xebec (**Love Hina**, **Nadesico**) con un total de 13 capítulos. Poco tiempo después se une al equipo de *Yoshiyuki Tomino*, padre de la saga **Gundam**, para comenzar a trabajar en su siguiente obra, la adaptación en papel del anime de Sunrise y Bandai **Brain Powerd/Powered** (editado en España por Planeta hace un tiempo). En otoño de 1997 publica en la revista Asuka de la editorial Kadokawa Shoten su manga más famoso hasta la fecha, **D.N.Angel**. Gracias al éxito obtenido salen al mercado inmediatamente una serie de CD-Dramas con letras escritas por la autora así como tres novelas donde *Sugisaki* incorpora nuevas aventuras de *Daisuke Niwa*. Sin embargo el éxito de **D.N.Angel** hace que la autora se encuentre algo cansada del personaje, así que en el año 2001 decide dejar aparcado el manga y se embarca en una nueva obra más sencilla, **Rizelmine**. Pero la productora M.O.E. ve una buena historia















en este manga y junto a MadHouse realiza la adaptación a la televisión que sería emitida en abril de 2002 con un total de 24 capítulos de 10 minutos de duración. Tras este nuevo éxito, *Sugisaki* retoma la publicación en la revista Asuka de **D.N.Angel**, vuelta muy esperada por los numerosos admiradores de la obra. En noviembre de 2002 la productora Xebec y Production I.G. deciden realizar la adaptación a la televisión del manga, contando con la autora realizando los storyboards así como asesora de guión en todo momento. El anime se emite en Japón en abril de este año con la dirección a cargo de *Nobuyoshi Habara* (**Silent Möbius**) y diseño de personajes de *Shinichi Yamaoka* (**Megami Kouhosei**). Con muy pocos episodios emitidos, las críticas a la serie son espectaculares y el anime cuenta ya con numerosos seguidores. Se estiman un total de 26 capítulos y se emiten dentro del bloque Nekketsu Denpa Club, con una duración de 15 minutos cada episodio. Debemos destacar el artbook sobre la serie llamado **Neutral** donde aparecen ilustraciones de **D.N.Angel** además de sus otras obras, como de **Lagoon Engine**, manga poco conocido que fue publicado en la revista Asuka en 2001 y que también sufrió un parón de un año.

La autora es una mujer algo peculiar ya que siente una gran admiración por los conejos, cosa que podemos observar en sus obras, y colecciona objetos de todo tipo relacionados con ellos. Además es una amante de los videojuegos y de los CD-Dramas. Nunca se ha dibujado como una mujer, siempre se representa como un hombre (desconocemos la razón...). Trabaja con tres ordenadores y le encantan los efectos que consigue con estos en sus dibujos. Le encanta combinar el estilo shojo con el shonen en sus obras y no se siente especialmente influenciada por una obra en concreto, sino más bien es un conjunto. Una de sus aficiones es realizar doujinshis de otras series, que firma con su propio nombre.

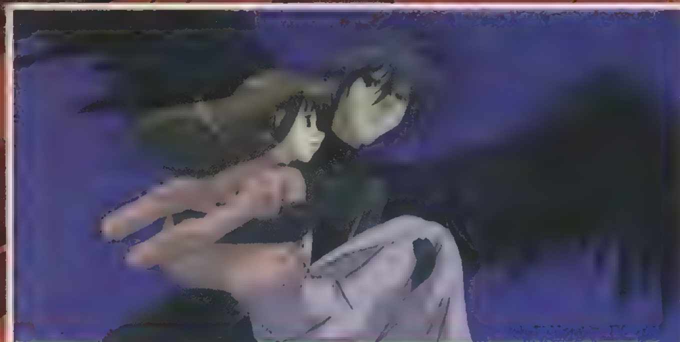
FICHA POLICIAL

El manga cuenta con una gran calidad gráfica propia de la autora, que combina las características estáticas de los shojos con el argumento y la acción de los shonen. Sólo hay que observar el diseño de los protagonistas, con unas caras muy expresivas de ojos grandes y caras atractivas. Además realiza un buen uso de las tramas así como de las diferencias entre la luminosidad del mundo de *Daisuke* y la oscuridad y lobreguez de *Dark*. Los pocos escenarios que contiene el manga están bastante bien conseguidos, aunque son algo escasos.

Respecto a la edición española, Ivrea ha anunciado que seguirá su esquema habitual, es decir lectura oriental, aclaraciones al final, sobrecubiertas, etc. Es decir, sus buenas ediciones al precio acostumbrado. El primer tomo, de unas 175 páginas, incluye además al final una historia extra, "I" de insolente", que fue el debut de la autora para la editorial Kadokawa.

LA COSA SE MUEVE

El anime nos narra en esencia la misma historia que el manga, donde el protagonista, *Daisuke Niwa*, en el día de su 14 cumpleaños, declara su amor a *Risa*





llevarla mediante una tierna carta de amor, y resulta rechazado. Pero los miembros de su familia reciben un don especial el día de su 14 cumpleaños, se convierten en *Dark Mousy*, una persona totalmente diferente cuya fama es la de un ladrón de guante blanco. El argumento, con participación directa de la autora del manga, sufre algunos cambios para añadir novedad y atractivo al anime, llegando a aparecer historias nuevas que no tenían lugar en el manga o detalles como la aparición de *Krad* en el primer episodio o el beso entre *Dark* y *Riku*, pero la base argumental y los personajes se han respetado. Hay que destacar la participación de distintos autores en cada episodio con diferentes argumentos para cada uno, hecho que ha sido criticado por los admiradores más severos de la obra, pero que debido a la supervisión por parte del director, *Nobuyoshi Habara* y de la propia autora del manga *Yukiru Sugisaki* no ha quedado del todo mal y resulta bastante llamativo. En cuanto al aspecto gráfico, debemos destacar el buen uso de la animación por ordenador para los movimientos de cámara y de algunos personajes, combinado con las técnicas tradicionales, que dotan a la serie de una estética muy atrayente. El diseño de personajes es algo más simple que el del manga, y los escenarios resultan muy coloridos y de gran detalle. Debo decir que es un anime realizado con mucho mimo y detalle, con una ambientación preciosa y unos escenarios de ensueño.

Hemos de destacar a los responsables de la música, que no son otros que *Tomoki Hasegawa*, responsable de la música de **Love Hina** o **Fruits Basket**, y *Takahito Eguchi*, autor de la banda sonora del videojuego **Kingdom Hearts** y **Final Fantasy X2**. La banda sonora de **D.N.Angel** es muy diversa, con temas a piano, jazz o incluso orquestales. El opening, *Byakuya, True Light*, está interpretado por *Shunichi Miyamoto* y es un tema muy emotivo. El ending, *Yasashii Gogo*, está interpretado por un dúo formado por *Mitsuko Yamaguchi* y *Mitsuwo Matsuura* y resulta también muy interesante.

Como curiosidad, el pasado 24 de junio salió en Japón el primer volumen del DVD del anime, con una edición algo extraña: se han lanzado dos versiones, Sky para chicos (6200 yenes) y Peach para chicas (5000 yenes), cada una con distintos extras.

RESOLVIENDO EL CASO

Este manga es una obra altamente recomendada, no sólo por su calidad gráfica y su entretenido argumento, sino también por esos toques de humor tan divertidos (las peleas entre *Daisuke* y *Dark*, la aparición estelar de *Krad*...) que hacen de la obra una lectura amena e interesante.



el rincón del lector

by Klaus

Bueno, bueno, bueno, una vez pasadas la navidades, comido... más bien empachados de tanto turrón, mantecados y comiditas familiares, tendremos que apuntarnos al gimnasio para rebajar esos "kilitos" que hemos cogido. Pero yo os voy a recomendar una dieta que es bastante chula y que seguro que os va a gustar. Seguro que a alguno de vosotros le ha llamado la atención alguna de las series que se comentan en este número, pues bien, sólo tenéis que coger vuestros lindos piececitos e ir hasta la tienda más lejana y andar el máximo posible. Una vez llegado a la tienda, leemos el argumento del DVD o del manga en cuestión y después nos dirigimos para casa y por el camino iremos llorando porque no tenemos pasta para comprarlo, pero nos consolaremos con que estamos haciendo ejercicio y no tenemos que pagar al gimnasio, con lo cual nos ahorraremos algo de pasta y dentro de poco volvermos a visitar la tienda en cuestión, ¿a que os gusta? En el fondo me lo agradeceréis.

Y ya, sin más dilaciones, os dejo con las dos cartitas que hay para este mes.

[illegible]

Aquí el amigo Luisma nos ha mandado una carta felicitándonos las navidades y deseando un buen año. También desea que sigamos así y que no bajemos la guardia, porque en estos tiempos, dice que se pagan muy caros los errores... Bueno esperemos que eso no ocurra y podamos estar a la altura de lo que deseáis. También nos ruega que ampliemos el número de páginas en la revista, entre los motivos, para que podamos dar más páginas al correo y al J·Pop. Esta última sección dice que le encanta y que le gustaría saber más sobre los grupos y solistas japoneses y que se podría ampliar a otras zonas de Asia, donde hay cantantes muy buenos...

Bueno amigo, lo cierto es que todo esto está planteado (según dice el boss (NdeBoss: Según digo, no está propuesto), pero que en estos momentos es complicado y que si se hiciera, el aumento del precio sería considerable, por lo que lo consideran poco recomendable. No se descarta de todas formas que en un futuro esto pueda suceder.

De las felicitaciomes, pues muchas gracias a ti y a todos los que nos las habéis mandado de parte de todo el equipo que hace la revista y sobre todo de mi parte, ya que la gran mayoría van dirigidas a mí.

[illegible]

[illegible]

Aquí tenenmos al amigo Jaime que quiere decirle unas palabritas al Sr. Desconocido del mes pasado. Como yo, piensa que es un covardica, pero en letras bien grandes y en mayúsculas por no tener el valor de decir lo que piensa "a la cara" cuando la queja que tiene no es, según Jaime, nada descabellada y no por eso, todo el mundo tiene que estar de acuerdo con él ni a favor, por supuesto.

Para Jaime, esa idea de introducir un manga en los preciados packs no es mala, pues es una forma de fomentar la lectura y conocer algo diferente a lo que la gran mayoría hacen, ver la tele. Por lo visto, Jaime alterna las compras y el presupuesto que tiene, que por lo que veo es amplio, según los meses, los pares compra DVD y los impares compra manga. Tengo que reconocer, que Jaime además es muy cachondo, pues dice que cuando cobra los extras del curro de navidad y la de verano y que para su cumple como le dan algo de dinerillo, dice que lo emplea en CD de música, ya sean J·Pop o "normales" como según cuenta él y que todo esto lo disfruta con sus coleguillas del alma Juanfra y Xisco, a los que les manda un saludo. Hijo, debes tener una Videoteca, CDteca y BliblioTeka impresionante, imagino que también llevarás el control de préstamos durante 15 días y si no es así, multita al canto, ¿verdad?

Y para acabar, Jaime pide a las compañías que lo que ha ocurrido con el "polémico" pack de Gasaraki podría ser más a menudo, de esta forma el podría comprarse todos los meses DVD y manga a la vez y que tampoco es tan malo. Dice que comprende que es complicado atraer a todo los públicos y que no todos tenemos los mismos gustos ni las mismas ideas y que por ejemplo. a él no se le hubiera pasado por la cabeza comprar Gasaraki por mucho manga que tenga, pero si FullMetal Alchemist, el cual espera con mucha impaciencia a que salga en DVD. Pues chico, imagino que para cuando leas esto, seguro que ya tienes alguno de los volúmenes en casa, porque yo ya los he visto por ahí.

Bueno, fin del rollete, un saludito para ti Jaime y para Desconocido.

No hará mucho, y en esta misma sección, os presenté con sumo gusto a un grupo llamado Malice Mizer. Con ellos gran parte de los seguidores del visual-kei llegaron a conocer este tipo de música. Ahora, tras el Salón del Manga de este año en Barcelona, muchos de esos seguidores de nuestro país por fin pudieron disfrutar en directo de más de un concierto de un grupo que desde no hace tanto pretende seguir la estela del ya mencionado Malice Mizer. Tras presenciar más de un directo puedo por fin presentaros a:



Blood

Antes de entrar de lleno en la historia y recorrido de este grupo es necesario volver a matizar el concepto *visual-kei*, para todos aquellos que no lo conozcan. Tal y como ya se comentó en su momento, el *visual-kei* es un estilo musical que está caracterizado por vestuarios y maquillaje dramáticos muy elaborados y que, normalmente, crean un conjunto al unir su estética a la de su música y la del escenario. La gran mayoría de los músicos son hombres, y en el caso de **Blood,** son tres los que forman el grupo.

RIDERS OF THE STORM

Es en el año 2002 cuando aparecen por primera vez en escena en su país natal, Japón. **Blood** (nombre que alude a las palabras "origen", "pura sangre" y "emoción violenta", según ellos mismos) nació gracias a la unión de tres jóvenes: *Kiwamu*, el guitarrista y líder absoluto de la banda; *Kaede*, el bajista; y *D.A.I*, vocalista del grupo. Sus inicios no fueron del todo buenos, muchos de los músicos que pasaron por estas filas no se tomaron el trabajo lo suficientemente en serio como para debutar en el gran mercado de la indústria musical. El mejor ejemplo lo tenemos con *D.A.I*, el vocalista, que al poco tiempo de entrar en la banda, sólo un año más tarde, abandonó la formación tras declarar que la veía como un pasatiempo y no como un verdadero proyecto. Tras este golpe la banda continuó en su empeño de iniciarse en el mundo de la música. Es entonces, de nuevo un año más tarde, cuando aparece el que desde entonces ha sido el vocalista del grupo, *Fu~ki*.

Este grupo tan novel, pues para bien o para mal llevan muy poco en el mercado, en muy poco tiempo ha sacado una pequeña lista de trabajos











que en su país ha pasado un tanto desapercibido, al menos por ahora. Seguramente haya sido así debido a su producción: hasta el momento sus mayores ventas las han realizado con sus propias demos, mientras que los discos que vendieron eran recopilaciones de estas mismas. Posiblemente no se les ha tenido más en cuenta debido a esta falta de medios, sin embargo esto no quiere decir que su trabajo no sea de buena calidad. Para llevar tan poco tiempo en el mercado han realizado suficientes trabajos como para distribuirlos, ellos mismos, en tres periodos. En el primero encontramos el lanzamiento de la demo de **Morphine** y **Tsuioku**, ambas salieron al mercado durante los meses de febrero y marzo del 2002, tras su lanzamiento y en agosto del mismo año aparece **BLOODTYPE**, su primer cd promocional. Tras este lanzamiento aparece una trilogía-doble compuesta por dos singles, **Morphine/Collector** y **Tsuioku ~I remember you~**. Ya en su segundo periodo encontramos de nuevo dos demos más, **Kurokiti no zensokyoku** y **Hyakuoku no hikari to senoku no kage**, apareciendo durante junio y agosto de 2004. Poco después, en febrero del 2004, aparece su primer miniálbum, **BLOOD**. Hay que destacar que esta diferenciación entre periodos la han realizado ellos mismos, de forma que cada periodo parece pertenecer a un año, así a partir de este momento empieza el tercer periodo, en el que podemos encontrar el cd single llamado **BLIND** del que más adelante podremos encontrar la versión **BLIND~ Version Europea ~**. Ya en el 2005 salen al mercado dos recopilaciones más, **Primer PERIODO DX** y **Segundo PERIODO DX**, así como dos mini-álbumes más durante los meses de julio y enero del siguiente año, llamados **VENGEANCE for BLOOD 2** y **3**. Hasta el momento han salido al mercado hasta 9 **VENGEANCE for BLOOD**, además de haber recorrido gran parte de Europa con sus conciertos, han pisado Alemania, Polonia, España, Finlandia, Austria, Helsinki, Estocolmo... entre otros como México.

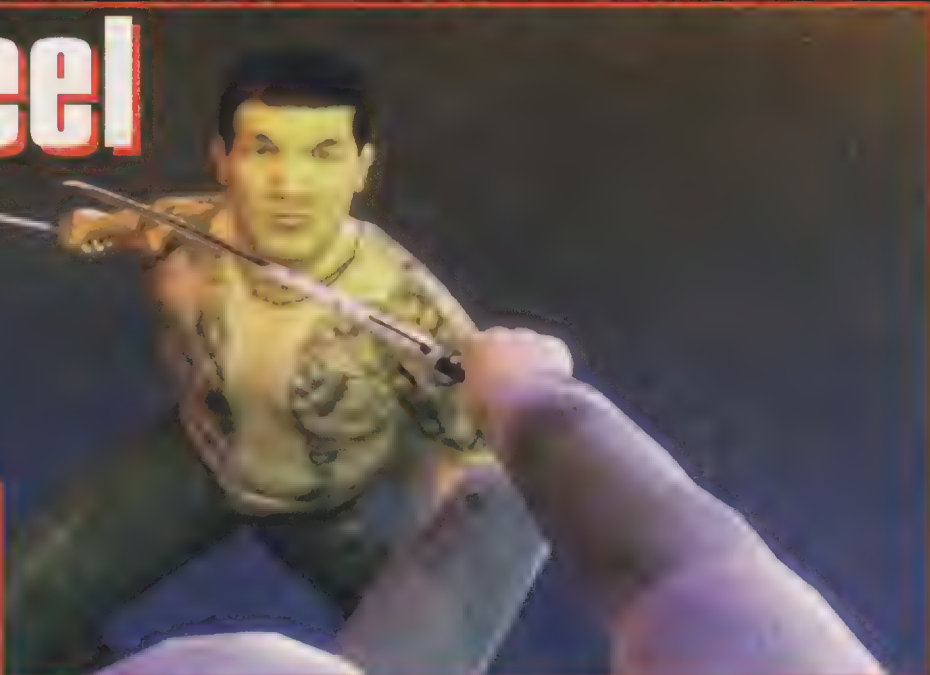
ONE MAN, ONE STYLE

El estilo del grupo gira en todo momento en torno a su líder *Kiwamu*. Todas y cada una de sus composiciones pasan por las manos del líder, quien expresa a través de ellas sus propios sentimientos y vivencias, ayudado en todo momento por *Kaede*. La dirección que toman todas y cada una de sus canciones pasan por la visión del mundo de *Kiwamu* y su estado de ánimo, son una música, unas letras y una composición muy personales. No contento con esto, es el propio *Kiwamu* quien en muchas ocasiones ha realizado las portadas y los diseños de los trabajos publicados, así como también toma parte actiuva en el planteamiento del aspecto que deben tener los conciertos y todas sus actuaciones en público. En cuanto al estilo de música, como ya hemos comentado más arriba, entra dentro de la categoría del *visual-kei*, si bien tienen un cierto toque personal que lleva a sus composiciones hacia un estilo más bien gótico, entrelazado con algunos toques rock. Además hay que tener en cuenta que en muchas ocasiones la composición de la banda cambia gracias a la aparición de personajes invitados que participan en un par de canciones para no volver a aparecer en sus trabajos, lo que hace que el grupo tenga un atractivo más a la hora de vender trabajos.

En cuanto a su aparición en nuestro país, tal y como ya se ha dicho, estuvieron por aquí durante el último salón del manga de Barcelona. Hicieron una pequeña actuación durante el mismo donde el público quedó más que contento. Sin embargo, donde más pudo observarse su buen hacer sobre el escenario fue en la sala Mephisto de la citada ciudad, donde realizaron un concierto para aquellos afortunados que lograron hacerse con alguna de las entradas que se pusieron a la venta durante el evento.

A modo de cierre volver a comentar el poco tiempo que llevan en el mercado, tened en cuenta que deben verse las caras con grandes como **Malice Mizer**, **Dir en Grey**, **Glay**, o incluso **Miyavi**. Artistas ya consagrados ante los que parecen no amedrentarse.

RedSteel



El juego de acción más real... hasta el momento

Utilizar el mando inalámbrico tal y como si lleváramos una katana es lo que nos proponen los chicos de Ubisoft en este juego que nos provoca una experiencia extrema



Aunque la cita que hay puesta en la caja "El juego de acción más real que jugarás en una consola" sabemos de sobra que eso no es cierto por la sencilla razón de que dentro de poco saldrá otro juego que diga lo mismo y sino, pensar en el caso de Gears of War de XBox 360, que prácticamente cita lo mismo. Jamás habrá un juego más real porque siempre habrá otro. La cuestión está en que superar a este RedSteel está algo complicado, sobre todo si nos salimos de la consola de Nintendo, porque actualmente la competencia, XBox 360 ni la futura PS3 no tienen ningún mando parecido a Wii. Este shooter será uno de los grandes abanderados de la nueva consola de Nintendo.

ARGUMENTO

Nos colocaremos en el papel de Scott Monroe al que los acontecimientos provocan que tenga que enfrentarse a los Yakuza para poder rescatar a su amada. La historia bebe directamente del honor y la venganza, la cual hará que nuestro personaje viaje desde los Ángeles hasta el mismo centro de Japón. Como acompañante tendremos una katana y suficientes armas de fuego como para acabar con todo aquel que se nos ponga por delante e intente impedir nuestra misión.

UNA VEZ EN MARCHA

Para la gran mayoría, nos sentiremos algo patatas al utilizar el mando, pues la realidad es que no estaremos habituados a su sistema y por lo tanto, deberemos de tener un poco de paciencia para poder acostumbrarnos al manejo del mismo, no os asustéis por eso, pues disfurtaremos de una especie de tutorial, en el cual iremos aprendiendo a hacer puntería con las armas de fuego, a esonderse de los disparos enemigos y por último, el arte de manejar una katana. Una vez que empecemos a dominar esto, nos daremos cuenta del potencial que tiene el juego y sobre todo, el potencial que vamos a adquirir nosotros mismos, porque indirectamente vamos a descubrir un mundo nuevo de diversión y entretenimiento, querremos más.

Pues tendremos más. El nunchaku que disponemos nos hará de guía, es decir, que gracias a sus botones podremos decidir hacia dónde vamos, pero también podremos agacharnos para cubrirnos o recoger objetos gracias a su sistema de detección de movimiento, recargar nuestro armamento e incluso abrir las puertas. Todo un logro que hace que el juego sea aún más realista. El sistema varía según usemos arma de fuego o katana, ya que el mando inalámbrico nos servirá para usar la katana asestando golpes y el nunchaku hará sobretodo de sistema defensivo bloqueando los ataques y a la vez podremos girar según necesitemos enfocar a nuestro enemigo.

Al principio nos parecerá complejo, pero poco a poco nos iremos adatándonos hasta convertinos en unos especialistas.













Por suerte para nosotros, se irán grabando automáticamente las partidas, por lo que podremos partir de un punto concreto o reiniciar el nivel completamente. Que sepáis que el guardado automático variará según sea la zona, a veces lo realizará de forma más continuada y otras serán un poco más extensas.

EL MANDO NO ES LO ÚNICO

Y es cierto, está demostrado que con este mando realizaremos haañas impensables y casi como si fuera la vida misma, pero para ello ayuda mucho el apartado gráfico, donde encontraremos niveles de una calidad sublime, expectaculares, con un motor gráfico impresionate el cual mueve el juego con una gran soltura. Efectos especiales tales como la iluminación, el humo o las explosiones son un expectáculo dignos de, si podemos, entretenernos en su disfrute. Por supuesto no todo es gloria, ya que encontraremos algunos escenarios de una calidad menor, aunque es bastante más probalble que estemos entretenidos intentando deshacernos de algún enimigo que en fijarnos en estos pequeños detalles sin importancia y que no quitan la espectacularidad al juego.

El otro apartado, el sonoro, no podía quedarse atrás y resultará de lo más variado, quedando a la altura del juego. Esta variará en función de la situación en la que nos encontremos y como cabía esperar, nos provocará un subidón en las escenas de máxima acción. Cuando hallamos acabado con los enemigos, la música se ralentizará y se convertirá en una ambiental, con lo cual nos dará una valiosa pista y sabremos si debemos seguir alerta o si por el contrario podemos relajarnos hasta el siguiente encuentro.

PARA FINALIZAR

RedSteel e ha sorprendido gratamente, su jugabilidad ha sido superior de lo que esperaba y como imaginaba, me costó adaptarme al mando. Para los que sea su primera consola se harán con este sistema rápidamente, al igual que los más avispados jugones, por el contrario, para los que sean un poco lentos o que les cuesta adaprtase a las diferente combinaciones, únicamente aconsejarles paciencia, porque al final disfrutarán como cosacos.

Y ya sin más, aconsejo jugar en el modo asesino... con unos amigitos, ahí sí que os lo pasaréis de muerte, probadlo y seguro que me lo agradeceréis.

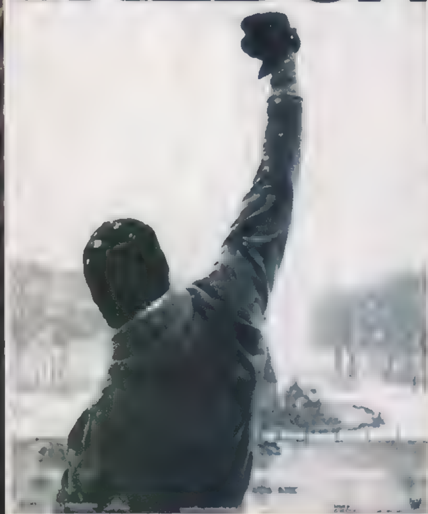
Por cierto, se admiten donaciones, porque he tenido que devolver la consolita dichosa y ahora estoy con el mono...

Rocky Balboa



O cómo resucitar a un jurásico

Llega a nuestras pantallas una nueva historia de uno de los boxeadores ficiticios más conocido de la historia, vuelve Rocky "stallone" Balboa, quién diría que esto sucedería...



Sí, habéis escuchado bien, Stallone repite papel en la nueva entrega de Rocky Balboa y como no podía ser de otra forma, de protagonista, menos mal que no se le ha ocurrido hacer creer que el tiempo no ha pasado por él, como si hiciera el Sr. Terminator, del cual me callo el comentario, pues esto no tuvo ni pies ni cabeza, esperemos que si hay 4 entrega de ésta, no se repita el papel del prota (ya sea en su variante de malo o de bueno...).

Una vez hecho este comentario, sólo me queda esperar que no se le hay ocurrido Rambo por el número que lo dejaran, por que esto sí que ya no pegaría ni con cola.

Volviendo a la película en cuestión, se las podrían haber ingeniado de alguna forma para que aunque Stallone sea el protagonista, cosa que me parece muy correcto, haber cambiado el guion y en vez de ser Rocky el que tenga que saltar al ring, que fuese su nieto... ops, ¿que no es tan viejo? bueno, acpetaremos que tiene implantes de silicona en los pechos y que se hace el lifting y la manicura cada día, en vez del nieto que salga el hijo de su amigo. Con esto, aunque suene a bordería o a critica negativa es por que lo es, pues estos actores ya no pueden representar según que papel como si nada, digámoslo fríamente, son papeles que ya no les pega, ahora son más del tipo poli a punto de jubilarse, buscando novia a los 60, abuelo de guardería... vosotros ya me entendéis. A pesar de todo esto que estoy comentando, le tengo un gran respecto y no me importaría nada conocerlo.

Y ahora sí, volvamos a la película y a su argumento. Éste en definitiva y dirigiéndonos al grano no ha variado en realidad. En este caso es la oportunidad de ser alguien de nuevo, pues en la actualidad no le queda nada, ni tan siquiera su hijo, el cual no quiere mantener mucha relación con su padre. Su esposa, fallecida, da nombre al restaurante que posee, donde cuenta sus batallitas a los clientes. En la actualidad, el nuevo campeón de los pesos pesados es Mason "La Línea" Dixon. Para conseguir el título no tenido que sufrir mucho, no hay rivales a su altura, nadie puede hacerle frente ni ponerle las cosas difíciles, por lo que es cuestionado su reinado por todo el mundo.
El azar hizo que se formase un enfrentamiento virtual entre el nuevo campeón y un joven apodado el Potro Italiano, es decir, Rocky Balboa. De entre este virtual enfrentamiento, ¿quién saldría victorioso?





La habilidad y la técnica de Dixon contra la pasión y la contundecia de Rocky. El público hace todo tipo de especulaciones al respecto, pues serían dos contrincantes que estarían a la altura de un verdadero combate de boxeo, como el que protagonizara en su día Rocky contra Apollo Creed en su primera oportunidad de ser alguien. Este emparejamiento no pasa desapercibido para el agente de Dixon, que ve en ello una gran oportunidad para encumbrar la carrera de su pupilo. Entonces el boxeo entra en una espectación sin precedentes, la imaginación se desborda en todos los aficionados. Puede ser el combate del siglo, pero Rocky ahora ya no es el joven de entonces y todo esto parece una broma de mal gusto del azar o del caprichoso destino. Para Rocky representa una segunda oportunidad en un mundo en el que no abundas las segundas y que jamás se le hubiera ocurrido que pasaría. Es su momento para demostrar tanto a sí mismo como a los demás que puede volver a conseguirlo. Es entonces cuando vuelve a ponerse manos a la obra y a entrenar como si su vida dependiera de ello. Aquí veremos una escena ya emblemática en esta saga, cuando consigue subir todas las escaleras sin que el cansancio haga mella en su cuerpo.

Lo mejor de toda la película y con lo que yo me quedo y que en realidad es lo que más me gusta de esta saga es su impresionante banda sonora, una música que se te quedará metido en tu cerebro y la cual no podrás dejar de tararear.

El director de este largometraje no es ni más ni menos que el Stallone, que además de repetir personaje, repite como director. El mismo dirigió las entregas anteriores exceptuando la primera, que la dirigió John G. Avildsen, por lo que ha dirigido un total de cinco de las seis películas que se han hecho, incluida la presente.

Por supuesto, yo me quedo con la primera entrega, es la que más me impactó de todas y eso que las vi todas casi seguidas, por aquel entonces, los cines eran más interesantes, sesiones dobles, precios ridículos (yo iba cada semana y ahora voy muy de vez en cuando y si no tengo otras preferencias...) y los más espectacular, sesiones de doce o veinticuatro horas con las temáticas más diversas, entre ellas, la sesión de Stallone: Rambo, Rocky, Cobra...

Resultado, una película para los que añoran épocas mejores y para los que quieran ver un clásico "renovado".







SENGOKU JIDAI

Capítulo XV

Los misterios de Japón

Y en medio de los gritos de desesperación y las lanzas partiéndose en astillas, un flamante Kenshin atravesó a caballo el puesto de mando enemigo y sorprendió a un solitario Shingen...

Nos encontramos en el S.XVI, un siglo lleno de violencia en Japón donde todo podía suceder y nada era seguro. Un siglo en el que en medio del caos y la traición ocurrieron grandes acontecimientos que marcarían para siempre el concepto de la gente sobre las luchas entre samuráis, convirtiendo a sus protagonistas en legendarios. Uno de esos sucesos tuvo lugar en Kawanakajima, en forma de continuas batallas entre dos eternos rivales, los Takeda y los Uesugi. Este mes, como ejemplo de lo que sucedía en ese momento en Japón, nos adentraremos en las fascinantes luchas de samuráis de la mano de nuestras dos familias.

DESAFORTUNADOS LOS JUSTOS

Imaginad un lugar: Shinano, provincia rica y grande situada en el centro de Japón. Imaginad un personaje, *Takeda Shingen*, señor de la provincia vecina de Kai y líder del clan Takeda. La ecuación resultante de la suma es clara, *Shingen*, no se iba a quedar atrás en la frenética lucha por la tierra en el país y fue irresistiblemente atraído por Shinano, y sabemos que cruzó el límite y mancilló con su ejército suelo vecino. Sabemos también que algunas familias del lugar, como los Sanada, fueron sometidas por el poder de *Shingen* y se convirtieron en sus vasallos, pero también que otros no consintieron que alguien extraño les arrebatara sus posesiones, destacando entre ellos a *Ogasawara Nagatoki* y *Murakami Yoshikiyo*, corría el año 1547. En 1548 *Shingen* haciendo gala de sus grandes habilidades militares arrastró a sus rivales a Uedahara donde les derrotó en una sangrienta batalla. Resultaba evidente que el avance del invasor no podía ser contenido por ellos solos, así que nuestros protagonistas decidieron pedir auxilio a su vecino del norte, *Uesugi Kenshin*, señor de la provincia de Echigo. Y cuando *Uesugi* vio que *Shingen* andaba cerca de su tierra asintió a ayudarles. Y con esta alianza quedó sellado en la historia el comienzo del enfrentamiento entre los dos poderosos clanes Takeda y Uesugi.



LA LUCHA POR EL TODO O NADA

En un lugar remoto del norte de la provincia de Shinano, en la cadena montañosa conocida como los Alpes Japoneses, se encuentra una llanura grande y triangular que está rodeada en tres puntos por los ríos Saigawa al norte y Chikumagawa al suroeste. Su nombre es Kawanakajima y significa precisamente "la isla entre ríos". Este sería el escenario de los enfrentamientos entre los dos grandes daimyos *Kenshin* y *Shingen*. En nada menos que 5 ocasiones la planicie sería testigo del encuentro de sus ejércitos, pero el combate que de verdad marcó para siempre la leyenda del lugar fue la que se conoce como cuarta batalla de Kawanakajima, una de las más brutales y sangrientas de la historia de Japón.

La primera de ellas ocurrió en septiembre de 1553, cuando *Shingen* cruzó los límites de Shinano por el norte y alcanzó la llanura. Allí se encontró con las tropas de *Kenshin* cerca de un templo dedicado a Hachiman. Ninguno de los dos bandos se atrevió a dar el primer paso, esperando a que el otro cometiera un fallo. Al final ambos se retiraron, aunque se volvieron a encontrar más al norte con idénticas consecuencias. En noviembre *Kenshin* tomaba la iniciativa y en una escaramuza derrotaba a *Shingen* dando muerte a algunos de sus generales.

En 1555, ocurría la segunda batalla de Kawanakajima. Esta vez los ejércitos se encontra-



Kenshin contra Shingen



Otra representación del brutal combate Kenshin contra Shingen

ron frente a frente a ambas orillas del río Saigawa. Tras dos días de intensa lucha sin un claro ganador ambos pasaron a realizar una serie de maniobras persuasivas evitando el enfrentamiento. Pasaron cuatro meses de esta guisa.

La tercera batalla de Kawanakajima tuvo lugar en 1557. Un espabilado *Shingen* se adentró de nuevo a través de la llanura en el territorio de *Kenshin* conquistando el castillo de Katsurayama y después el de Iiyama, punto importante porque marcaba uno de los caminos principales hacia Echigo y el noreste de Zenko-ji, situado en lo alto de una colina desde donde se podía ver toda la llanura. Las tropas de *Kenshin*, que se encontraban justamente en el castillo de Zenko-ji, rápidamente se pusieron en marcha para liberar Iiyama. En esta ocasión *Shingen* prefirió retirarse antes de llegar a las manos.

Y ya, por fin. Año 1561. Consciente de que tantos combates con *Shingen* habían creado una especie de rivalidad sin fin, *Uesugi Kenshin* decidió de una vez por todas acabar con él lanzando un ataque contundente y definitivo. Bajo el mando de 18.000 hombres cruzó las líneas de la provincia y se dirigió hacia el fuerte más al norte propiedad de *Shingen*, el castillo de Kaizu, que estaba guarecido por *Kosaka Masanobu* y un centenar de samuráis a caballo. Aunque sorprendido por lo que se le venía encima, *Masanobu* pudo hacer un fuego que desencadenó toda una serie de señales que llegaron hasta la provincia de Kai, alertando así a *Takeda Shingen*. No hizo falta más, *Shingen* reclutó un ejército de 16.000 hombres y se encaminó rápidamente hacia Kaizu.

Al llegar a Kawanakajima *Shingen* acampó su ejército en el lado derecho del río Chikumagawa cerca del vado de Amenomiya. Por su parte, *Kenshin* tenía las tropas apostadas en lo alto de Saijoyama, un cerro al oeste de Kaizu. Durante dos largas semanas los dos contrincantes permanecieron en sus posiciones esperando. Al final fueron los Takeda quienes tomaron la iniciativa. Con 20.000 efectivos en total después de la llegada de refuerzos, *Shingen* se encaminó hacia Kaizu cruzando el río Chikumagawa. Una vez allí el líder del clan Takeda dividió su ejército siguiendo un plan que había elaborado su veterano comandante *Yamamoto Kansuke*: Al abrigo de la noche 8.000 hombres ascenderían por Saijoyama hasta situarse en la retaguardia de *Kenshin* mientras que el resto de las fuerzas esperarían en Hachimabara tras cruzar el río Chikumagawa. La pretensión de *Shingen* era arrastrar al ejército de *Kenshin* hacia abajo para que fuera aprisionado y acorralado por la otra mitad, en una formación denominada "ala de grulla", con la que rodearía a su enemigo y lo aplastaría irremediablemente. Parecía un buen plan, ahora sólo faltaba que se hiciera realidad.

Cuando el sol empezó a asomar por el este, disipando la densa niebla que había, seguramente *Shingen* estaría regocijándose mientras imaginaba a su eterno rival cazado como a una vulgar mosca en una telaraña, pero ay, qué lejos estaba de la realidad. Lo que vieron sus ojos no fue nada agradable, no solo el ejército de *Kenshin* no estaba intentando escapar de la trampa sino que se les echaba encima. Y es que el bueno de *Kenshin* la noche anterior se había enterado de lo que tramaba su archienemigo e ideó otra maniobra que contrarrestara la de *Shingen*. Igualmente aprovechando la oscuridad, el daimyo de Echigo marchó con

La estatua que recuerda el famoso encuentro



sus tropas dejando atrás Saijoyama y cruzó el Chikumagawa en total silencio situándose al oeste de donde se encontraba *Shingen*. Una vez al otro lado del río colocó 3.000 hombres en la retaguardia para proteger el vado de Amenomiya y mandó al resto adoptar una formación llamada "rueda rodante", que permitía intercambiar a las unidades cansadas o heridas por otras más frescas haciendo que la enorme presión sobre el enemigo no cesara. Fue con esta formación con la que el frente de *Kenshin* embistió contra las sorprendidas filas de los Takeda. El choque entre ambos fue brutal y muy pronto la vanguardia del ejército de *Kenshin* con su "rueda rodante" empezó a hacer efecto sobre el oponente, haciendo que cediera poco a poco debido al tremendo desgaste al que estaba siendo sometido. Y no era de extrañar, puesto que la "grulla" de *Shingen*, aunque resistía bastante bien, no dejaba de ser una formación pensada para el ataque y no para la defensa. Al ver que el plan que tan bien había pensado no funcionaba, *Yamamoto Kansuke* aceptó las consecuencias y se lanzó a luchar contra el enemigo hasta la extenuación. Al final, herido de muerte, subió a una colina y se suicidó realizando el hara-kiri.

La "rueda" siguió causando estragos entre las filas de los Takeda, segando incluso la vida de *Takeda Nobushige*, hermano de *Shingen*. El arrojo fue tan grande que llegaron a alcanzar el puesto de mando enemigo, situado en el centro de Hachimabara, desde donde *Shingen* intentaba dirigir a su presionado ejército. Fue entonces cuando la guardia personal de *Shingen* chocó de frente con los Uesugi, resultando herido su hijo *Takeda Yoshinobu*. Un único jinete aprovechó el momento para deslizarse entre las cortinas encontrándose frente a un solitario *Shingen*, por supuesto el intrépido samurái no era otro que *Kenshin*. Tras recuperarse del shock, *Shingen* se levantó de golpe de su silla intentando de forma desesperada esquivar los golpes que le propinaba *Kenshin* desde su caballo con su pesado abanico de guerra. El combate siguió hasta que un guardia personal de *Shingen* entró en la habitación y le atacó con una lanza que rebotó en su armadura y pegó en el costado del caballo. Otros samuráis de la guardia personal llegaron y juntos consiguieron rechazar a *Kenshin*. Hoy en día se puede encontrar cerca del lugar una estatua que representa la breve lucha entre los dos generales.

Parecía que *Shingen* ya tenía todo perdido. Sus tropas poco a poco iban retrocediendo hacia el río Chikumagawa y sus mejores hombres caían muertos. La suerte estaba echada, o no... Cuando ya nadie se acordaba de ellos aparecieron de la nada los 8.000 jinetes que habían ido hasta Saijoyama. Al no encontrar a nadie allí bajaron la montaña apresuradamente al oír el fragor de la batalla y se toparon con las tropas que defendían el vado de Amenomiya. Tras vencerlos cargaron gloriosamente contra la retaguardia de *Kenshin*, acorralándolo así entre los dos frentes, cumpliéndose de esta forma el plan de *Yamamoto Kansuke*. La lucha continuó durante horas pero *Shingen* ya tenía la victoria asegurada. Al final, las tropas de *Kenshin* que no murieron en la posterior persecución ni acabaron ahogados en el río Saigawa emprendieron el camino a casa. Así terminaba la cuarta batalla de Kawanakajima. En ella el clan Uesugi perdió a 12.960 hombres mientras que las bajas en el clan Takeda ascendieron a 12.400 hombres, un precio a pagar muy alto.

Finalmente, en 1564 ocurrió la quinta y última batalla de Kawanakajima. En esta ocasión los dos rivales estuvieron durante dos meses a ambos lados del Saigawa realizando escaramuzas a pequeña escala. Luego se retiraron sin más.

EL ARTE DE LA GUERRA

Las batallas de Kawanakajima son un impresionante ejemplo de lucha entre clanes en pleno Sengoku. Una pequeña muestra que dejaba claro hasta donde llegaba el nivel de profesionalidad de los samuráis, con una increíble capacidad de organización en situaciones difíciles, y adoptando estrategias complicadas y movimientos imposibles con enormes regimientos, todo a lo grande.

Mapa de la llanura. En el pequeño aparecen las provincias de Kai (rojo), Shinano (crema) y Echigo (azul)



La sangrienta cuarta batalla de Kawanakajima



¿Quieres ver a Kenshin y juego blandir katana en mano?

Pues te lo vamos a poner muy fácil, ya lo verás, Sorteamos 5 fabulosos packs compuestos por...

el juego para Nintendo Wii
RedSteel





los OVA de Rurouni Kenshin
The Perfect Collection

Así que... **¡¡SUERTE!!**

Y ahora te preguntarás qué tienes que hacer. Pues es bien sencillo, mandarnos el cupón que hay en esta página, por supuesto, el original, ya que no valen fotocopias, antes del 30 de marzo de 2007 a:

Revista Animedia - Concurso RedSteel
Pasaje Mercuri s/n, nave 12
08940 Cornellà de Llobregat (BCN)

Si la fortuna está de tu parte, el 1 de abril tendrás una llamada sorpresa.

Concurso RedSteel

Nombre y apellidos:
Domicilio:
Población: C.P.:
Ciudad: Tel.:
E-Mail:

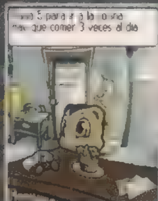
Selecta-Visión, Ubisoft y Animedia patrocinan este concurso

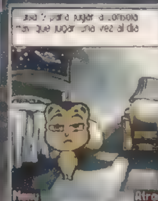
WWW.SINFINDEJUEGOS.COM

SOLO LAS ULTIMAS NOVEDADES PARA MOVILES

BUPUPPY UNA MASCOTA MUY TRAVIESA!







BUPUPPIES! Viven en el móvil, son graciosos, gamberros y muy traviesos. Una raza de mascotas a las que el jugador deberá alimentar, educar, asear, divertir y un divertido amigo que acompañará siempre a su "dueño". Pero Bupuppie no es sólo diversión, es también responsabilidad, y si el no se siente querido abandonará el móvil. Eso sí, un nuevo Bupuppy aparecerá dando a su propietario una nueva oportunidad.

No lo dudes, ADOPTA UNO, es la última moda!!!

Además, con BUPUPPIES encontrarás:

-Gráficos impresionantes.

-Mas de 15 acciones diferentes.

-Diferentes personalidades.

BUPUPPIE ... lo último para tu móvil, más que un juego, un amigo.

CONSÍGUE YA TU BUPUPPIE ENVIANDO

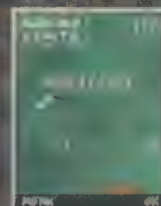
MASCOTA19 1911 al 7006

Este contenido y muchos más puedes encontrarlos en www.sinfindejuegos.com

MOBILE BRAIN TRAINER ENTRENA EL COCO!







Es un juego, es una terapia, es una herramienta... ES PURA DIVERSIÓN. Si ejercitas tu cuerpo, ¿por qué no ejercitar tu cerebro? Basado en las técnicas del Profesor Batllori, MOBILE BRAIN TRAINER consigue, mediante una serie de juegos y pruebas, desarrollar y potenciar las capacidades cognitivas del jugador. Con tan solo unos minutos de juego al día, además de divertirte y pasar un rato ameno, irás viendo como tu agilidad mental y capacidad de reacción aumentan.

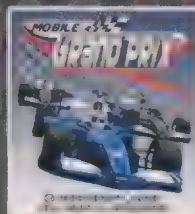
MOBILE BRAIN TRAINER ... lo último para tu móvil, el contenido más "intelectual" en tu bolsillo!

CONSÍGUE YA EL JUEGO MOBILE BRAIN TRAINER ENVIANDO

GAME27 3106 al 7494

Este contenido y muchos más puedes encontrarlos en www.sinfindejuegos.com

MOBILE GRAND PRIX 2 ACELERA Y DISFRUTA!







Llegó el momento de demostrar tu pericia al volante...Este juego te invita a disfrutar y experimentar la sensación de un auténtico rally. Alucinantes carreras subidas en un coche de competición, donde podrás sentirte todo un campeón!

MOBILE GRAND PRIX 2 ... lo último para tu móvil, el contenido más acelerado en tu bolsillo!

CONSÍGUE YA EL JUEGO DE DESEOS ENVIANDO

GAME27 2331 al 7494

Este contenido y muchos más puedes encontrarlos en www.sinfindejuegos.com

KARMA FIGHTER LUCHA Y DEMUESTRA TU FUERZA!



¿Eres lo bastante valiente? ¿Estás preparado para la lucha? ¡Los mejores luchadores del gremio místico esperan! En los lugares más pintorescos, saca el máximo partido a tus poderes y demuestra quién es el verdadero campeón de este duelo. Crea tu propio estilo de lucha en este dinámico y adictivo juego nunca visto antes en móviles. ¡No te quedes ahí parado! ¡A luchar!

Karma Fighter ... lo último para tu móvil, el contenido más adictivo en tu bolsillo!

CONSÍGUE YA EL JUEGO DE KARMA FIGHTER ENVIANDO

GAME27 3014 al 7494

Este contenido y muchos más puedes encontrarlos en www.sinfindejuegos.com

REQUERIMIENTOS
Windows 98 SE o superior.
256 Mb de RAM
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica 800x600 a 16 bits de color
Tarjeta sonido compatible AC97

CÓMO EJECUTAR EL CD DE ANIMEDIA
Si tiene activada la ejecución automática de CD en Windows, el programa gestor de Animedia aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM.

En caso de no tener habilitada esta función o para iniciarlo manualmente debe usar la opción "Ejecutar" del "Menú de Inicio" y escribir D:\ANIMEDIA.EXE (donde D es la letra de la unidad de CD-ROM).

CÓMO USAR EL CD DE ANIMEDIA
El CD-ROM de Animedia está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón que activa los contenidos de la misma. Los contenidos aparecen en la lista donde se indica el número de elementos disponibles. Moviéndose por la lista de elementos mediante los cursores o el ratón se realiza la selección. Si la lista es más larga que la pantalla hay que utilizar las flechas de subida y bajada. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble clic con el ratón. Los botones adicionales permiten mover el gestor por la pantalla, minimizarlo y cerrarlo.



Las secciones del CD de Animedia son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. La mayoría de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, puede ser necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Los vídeos suelen estar comprimidos en formato DIVX. Para poder visualizarlos es necesario instalar el programa DIVX o el VLC Media Player disponible en la sección de Varios del CD. En algunos ordenadores es necesario terminar otros programas que se estén ejecutando para poder visualizar los vídeos correctamente.

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir. Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón. Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y otras relacionadas con el mundo de Animedia que no correspondan a las secciones anteriores. Hay algunos programas esta sección necesarios para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones del CD de Animedia. El programa VLC Media Player permite reproducir la mayoría de formatos de vídeo y audio, de una manera sencilla y sin demasiados requerimientos de ordenador.

NOTAS
Este CD ha sido analizado con el objetivo de eliminar cualquier virus informático conocido en el momento de su realización.

Es conveniente realizar copias de seguridad, de forma regular, de todos los archivos importantes antes de instalar cualquier programa.

Se recomienda conocer el funcionamiento de Windows, disponer de todas las actualizaciones de seguridad y mantener el ordenador libre de virus y otros programas que puedan impedir el funcionamiento correcto del mismo.

Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, lea atentamente estas instrucciones y compruebe que en otro ordenador tampoco funciona.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a: ***animedia@areseditorial.com***

REVISTA DE ANIME JAPONÉS

MANGANIME MAGAZINE - CD-ROM DE REGALO

ANIMEDIA アニメディア

animedia@areseditorial.com - www.areseditorial.c



ANIMEDIA 01



ANIMEDIA 02



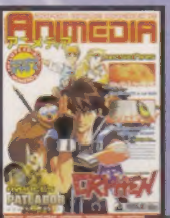
ANIMEDIA 03



ANIMEDIA 04



ANIMEDIA 05



ANIMEDIA 06



ANIMEDIA 07



ANIMEDIA 08



ANIMEDIA 09



ANIMEDIA 10



ANIMEDIA 11



ANIMEDIA 12



ANIMEDIA 13



ANIMEDIA 14



ANIMEDIA 15



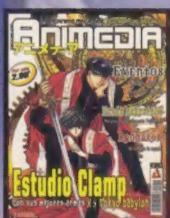
ANIMEDIA 16



ANIMEDIA 17



ANIMEDIA 18



ANIMEDIA 19



ANIMEDIA 20



ANIMEDIA 21


ANIMEDIA 22



ANIMEDIA 23



ANIMEDIA 24
(Incluye dossier Samuráis)



ANIMEDIA 25



ANIMEDIA 26



ANIMEDIA 27



ANIMEDIA 28



ANIMEDIA 29



ANIMEDIA 30


ANIMEDIA 31



ANIMEDIA 32



ANIMEDIA 33



ANIMEDIA 34



ANIMEDIA 35



ANIMEDIA 36



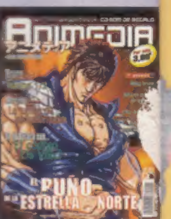
ANIMEDIA 37



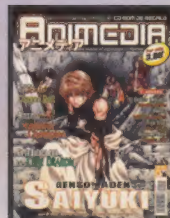
ANIMEDIA 38



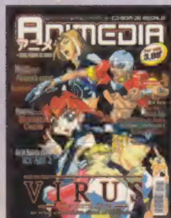
ANIMEDIA 39



ANIMEDIA 40



ANIMEDIA 41



ANIMEDIA 42



ANIMEDIA 43



ANIMEDIA 44



ANIMEDIA 45



ANIMEDIA 46



ANIMEDIA 47



ANIMEDIA 48



ANIMEDIA 49

¿Quieres ahorrarte casi un 20% de dto.?

pues a que esperas para...

¡¡SUSCRIBIRTE!!



ANIMEDIA 50



Sí, deseo suscribirme a Animedia y recibir la revista durante un año (doce números) a partir del número ______ por el precio de 40,24 €

DATOS PERSONALES

- NOMBRE:
- APELLIDOS:
- EDAD:
- DIRECCIÓN:
- CIUDAD: C.P.:
- PROVINCIA:
- TELÉFONO:
- D.N.I.:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Contra reembolso
- ☐ Talón nominativo a favor de: ARES Editorial, S.L.
- ☐ Transferencia
- ☐ Tarjeta de crédito (VISA/AMEX/MASTER CARD)
  - Número: ____ ____ ____ ____
  - Fecha de caducidad:
  - Titular:
  - Firma:

Para suscribirte, envía este cupón recortado o fotocopiado por correo a: Revista ANIMEDIA, ARES Editorial, Pasaje Mercuri s/n, nave 12, 08940 Cornellá de Llobregat (BARCELONA). También puedes hacerlo mediante fax, al 93 470 92 11, llamando por teléfono al número 93 475 22 10 o por mail a *suscripciones@areseditorial.com*.

Para números atrasados, puedes llamar directamente al teléfono 93 475 22 10 o por mail a *suscripciones@areseditorial.com*.

Marca en el recuadro los números que te interesen. Todas las revistas incluyen CR-ROM gratis